ENCICLOPÉDIA MARVEL®

ENCICLOPÉDIA
MARVEL

PANINI GROUP

DIRETOR DE PUBLICAÇÕES Marco Lupoi
COORDENADOR DE PUBLICAÇÕES Luigi Mutti

PANINI BRASIL LTDA.

DIRETOR-PRESIDENTE José Eduardo Severo Martins
DIRETOR ADMINISTRATIVO E FINANCEIRO Roberto Augusto Bezerra
GERENTE DE DISTRIBUIÇÃO E MARKETING Lúcio Flávio Baúte
AUXILIARES DE MARKETING Célia Regina Falavigna
Magali Rosa Coim

TEXTOS Mark Beazley, Jeff Youngquist & Matt Brady
DESIGN Matty Ryan, John Roberts & Tim Smith
CAPA Alex Ross
EDITORES ORIGINAIS Mark Beazley, Jeff Youngquist & Sarah Fan
EDITOR-CHEFE ORIGINAL Joe Quesada
PRESIDENTE DA MARVEL Bill Jemas
TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO Jotapê Martins / FL
DIAGRAMAÇÃO Donizeti Amorim
EDITOR Fernando Lopes

Agradecimentos especiais: Axel Alonso, Seth Biederman, Tom Brevoort, C.B. Cebulski, Nanci Dakesian, Andrew Goletz, Victor Gonzalez, Jen Grünwald, Hi-Fi Design, Kelly Lamy, Nick Lowe, Andrew Lis, Ralph Macchio, Mike Marts, John Miesegaes, Mike Raicht, Wilson Ramos, Dan Reilly and the *Wizard* staff, Raphael Riche, Bill Rosemann, Peter Sanderson, Andy Schmidt, Cory Sedlmeier, Brian Smith, Marc Sumerak, Flo Steinberg, Jeof Vita, Lynn Yoshii and Joe Zerbo.

Produção Editorial: Mythos Editora **Diretores:** Dorival Vitor Lopes e Helcio de Carvalho **Redação: Editor-chefe:** Helcio de Carvalho **Editor:** Fernando Lopes **Editor-assistente:** Levi Trindade **Editor de Arte:** Flavio F. Soarez **Arte:** Altair Sampaio, Caio Lopes, Denise Araujo, Elza Keiko, Marcos Valério da Silva, Tiago Sueyoshi **Coordenador de Produção:** Ailton Alípio **Revisão:** Fati Campos e Marco Moretti **Impressão:** Globo Cochrane Gráfica e Editora Ltda. **Distribuidor Nacional:** Fernando Chinaglia Distribuidora Ltda.

ENCICLOPÉDIA MARVEL é uma publicação especial da Panini Brasil Ltda. **Administração e Publicidade:** Alameda Juari, 560 – Centro Empresarial Tamboré – CEP 06460-090 – Barueri – SP – Brasil. **Redação e correspondência:** Rua Andrade Fernandes, 283 – CEP 05449-050 – São Paulo – SP – Brasil. Fone/fax: (11) 3021-6607. **Lançamento:** março/2005.

Copyright © 2002 Marvel Characters, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens e nomes apresentados nesta publicação são de propriedade da Marvel Characters, Inc. e usados sob sua licença. Para a edição brasileira: © 2005 Panini Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem a prévia autorização dos editores.

ÍNDICE

Vingadores
6

Quarteto Fantástico
68

Marvel Knights/MAX
94

Homem-Aranha
136

X-Men
162

Marvel Millennium
228

Emergência A Serviço da Vida
236

INTRODUÇÃO

Milhares de anos atrás, antigos narradores reuniam-se em torno de fogueiras para ofertar à tribo histórias de grandes caçadores e grandes caçadas.

Em colinas margeadas por templos de mármore, notáveis fabulistas gregos e romanos surpreendiam suas platéias com epopéias de guerreiros em sagaz combate e lendários deuses que caminhavam entre nós.

Em 1961, Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko e muitos outros continuaram esta grande tradição. Nos limites da impressão e das grades de nove quadros, eles nos concederam um novo legado de aventuras de soberbos guerreiros, caçadores e deuses.

Até os dias de hoje, perpetuamos essa tradição na moderna Marvel. Com as mentes mais fecundas do mundo do entretenimento, criamos, diariamente, os mitos e lendas do amanhã. Este livro que você tem em mãos mal dá idéia da imensidão deste universo...

...mas é um bom começo!

Te vejo nos gibis!

JQ
EEK!

VINGADORES

E HOUVE UM DIA COMO NENHUM OUTRO, QUANDO OS MAIORES HERÓIS DA TERRA SE VIRAM UNIDOS CONTRA UMA AMEAÇA COMUM...

Um punhado dos mais notáveis aventureiros sobre-humanos do planeta reuniu-se por acaso quando o patife asgardiano Loki tentou colocar seu heróico irmão adotivo, Thor, em rota de colisão com o Hulk. Rick Jones, parceiro do Gigante Verde, emitiu então um pedido de socorro, respondido pelo Homem de Ferro, Homem-Formiga e Vespa. Ao lado de Thor, os três heróis rastrearam o Hulk e desvendaram o plano de Loki.

Naquele dia, nasceram os Vingadores – para combater inimigos que nenhum herói poderia enfrentar sozinho.

A recém-formada equipe reuniu-se algum tempo depois, em pleno centro de Manhattan, na mansão do industrial Anthony Stark, alter ego do Homem de Ferro. Stark cedeu a propriedade para uso exclusivo dos Vingadores e criou uma fundação para cobrir todas as despesas operacionais do grupo não-lucrativo.

O rol do esquadrão expandiu-se muito desde seu surgimento, sofrendo inúmeras mudanças. E, embora tenham enfrentado incontáveis desafios tanto internos quanto externos ao longo dos anos, os Vingadores sempre estiveram à altura de sua missão, encontrando e derrotando todas as ameaças ao planeta.

Arte de Alex Ross

HOMEM-FORMIGA (ANT-MAN)

Nome verdadeiro:	Scott Edward Harris Lang	**Peso:**	86 kg
Primeira aparição:	*Marvel Premiere 47 (1979)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	1,83 m	**Cabelos:**	Loiro-avermelhados

PODERES / ARMAS

- Redução de tamanho a níveis subatômicos
- Comunicação telepática com insetos via capacete cibernético
- Manter a força de um humano de estatura normal com a altura reduzida
- Emissor de descargas energéticas nas luvas

LEITURA ESSENCIAL

- *Zona Negativa (Quarteto Fantástico & Capitão Marvel 6 a 10)*
- *Vingadores: Confiança Mundial (Os Poderosos Vingadores 6 a 11)*
- *Casinha do Papai (Marvel Apresenta 13)*

Incapaz de manter sua filha por meios convencionais, o especialista em eletrônica Scott Lang voltou seus talentos para o roubo e acabou preso. Na cadeia, ampliou seus estudos. Após ser solto antecipadamente por bom comportamento, Lang foi trabalhar no Departamento de Novos Projetos da Stark Internacional, corporação pertencente ao alter ego do Homem de Ferro, Tony Stark.

Empregado-modelo, Lang impressionou Stark com seu projeto para sistemas avançados de segurança. No entanto, embora o trabalho fosse importante, a filha de Lang, Cassie, era tudo em sua vida. Quando uma doença cardíaca inoperável foi diagnosticada na menina, seu mundo desmoronou. A saúde de Cassie pouco a pouco foi se deteriorando, e nem mesmo os aumentos de salário na Stark Internacional podiam dar conta das despesas médicas. Quase instintivamente, Lang começou a espreitar bairros ricos – relutante em abraçar novamente sua carreira criminosa, mas sem ver outras opções.

A única esperança de Cassie era a cirurgiã Erica Sondheim, uma pioneira em técnicas avançadas de cirurgia a laser. No entanto, quando visitou o Instituto Sondheim, Lang testemunhou o seqüestro da médica por Darren Agonistes Cross, presidente do conglomerado multinacional Cross Technological Enterprises. O moribundo industrial contava com o conhecimento de Sondheim para corrigir seu problema cardíaco, e não estava disposto a aguardar na fila por seus serviços especializados. Descrente da lei, Lang planejou contratar gente suficiente para abrir caminho à força no complexo da Cross e resgatar a médica.

Desesperado atrás de dinheiro para financiar tal iniciativa, ele voltou a uma das casas que havia sondado. Lá, notou uma rede extremamente sofisticada de aparelhos de detecção, e supôs que o sistema devia proteger bens valiosos. Na realidade, Lang havia chegado à casa de Hank Pym. No interior da residência, ele descobriu o traje original de Homem-Formiga, pertencente ao cientista super-herói, e vários tubos de gás encolhedor. Disposto a libertar pessoalmente a dra. Sondheim, Lang roubou o equipamento.

Pym testemunhou o furto, mas preferiu não se revelar. Em vez disso, como Jaqueta Amarela, seguiu Lang até seu destino, curioso quanto a suas intenções. Vestido como o Homem-Formiga, Lang resgatou a dra. Sondheim, que mais tarde operou com sucesso sua filha. Quando foi devolver o traje a seu legítimo dono, Lang foi incentivado por Pym a ficar com a vestimenta – contanto que a usasse para garantir a lei.

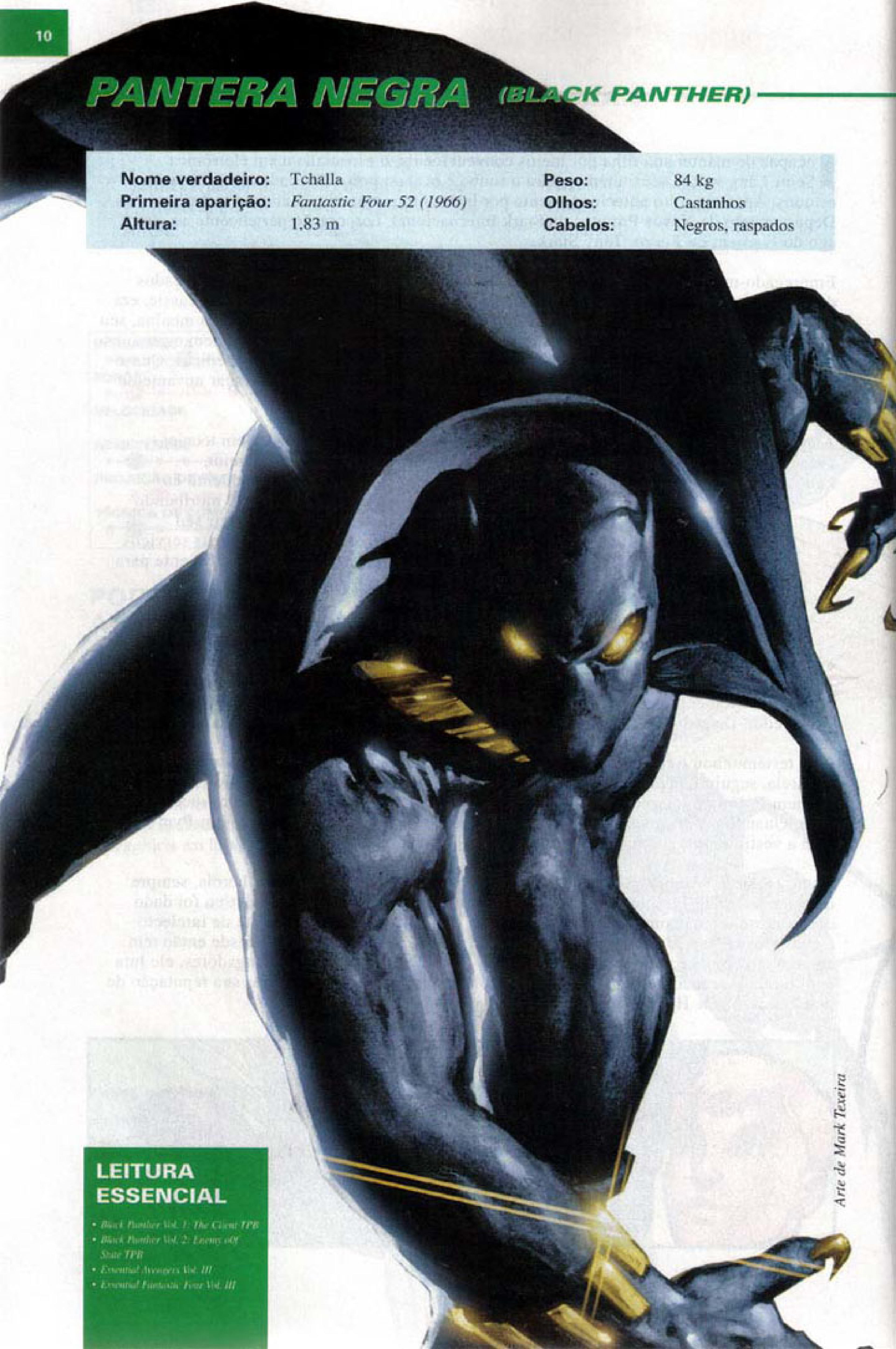
Como Homem-Formiga, Scott Lang auxiliou o Homem de Ferro e outros heróis, sempre disposto a reduzir seu tamanho ao chamado do dever. Quando o Sr. Fantástico foi dado como morto, atuou com o Quarteto Fantástico por um breve período. Fonte de intelecto e criatividade, serviu como valioso substituto para o inventor elástico, e desde então tem colaborado com a equipe sempre que necessário. Agora integrando os Vingadores, ele luta para tornar o mundo um lugar mais seguro para sua filha – e tenta superar sua reputação de plágio inferior de Hank Pym.

Arte de Stuart Immonen

Arte de Joe Jusko

PANTERA NEGRA (BLACK PANTHER)

Nome verdadeiro:	Tchalla	**Peso:**	84 kg
Primeira aparição:	*Fantastic Four 52 (1966)*	**Olhos:**	Castanhos
Altura:	1,83 m	**Cabelos:**	Negros, raspados



Arte de Mark Texeira

LEITURA ESSENCIAL

- *Black Panther Vol. 1: The Client TPB*
- *Black Panther Vol. 2: Enemy of State TPB*
- *Essential Avengers Vol. III*
- *Essential Fantastic Four Vol. III*

Um poderoso, culto e nobre monarca, Tchalla sucedeu seu pai como rei da pequena e isolada nação de Wakanda. Após o assassinato do regente, o jovem príncipe herdeiro foi educado nas melhores escolas da Europa e da América. Quando voltou à sua terra natal, formado em Física e ansioso por assumir o manto da liderança, foi incumbido de derrotar seis dos maiores guerreiros de Wakanda num combate corpo a corpo. Depois, deveria obter a erva secreta em formato de coração que concede aos chefes do país sua enorme força física e sentidos superaguçados. Executando com sucesso ambos os desafios, Tchalla trajou as vestes cerimoniais do Pantera Negra, totem do povo de Wakanda. Como chefe do clã da Pantera de seu país, ele é o mais recente numa longa linhagem de reis guerreiros marcados pela tradição, tribalismo e um profundamente enraizado senso de honra.

Arte de Joe Quesada

Sob a liderança de Tchalla, Wakanda tornou-se uma das nações mais ricas e tecnologicamente avançadas do planeta. O país detém o único depósito mundial de vibranium, um metal extraterrestre capaz de absorver todas as vibrações sônicas. Depois de conhecer o Capitão América, o Pantera foi convidado a tornar-se integrante dos Vingadores. Dada a potencial ameaça que tais superseres representavam para seu reino, a aceitação do convite conferiu a Tchalla a oportunidade de investigar seus motivos e intenções.

Pedindo licença de seu posto real, o Pantera serviu ao lado dos maiores heróis da Terra por um longo período, familiarizando-se com os métodos americanos de combate ao crime. Embora seus atos inicialmente tivessem segundas intenções, Tchalla passou a considerar os Vingadores amigos de verdade e valiosos aliados.

Por fim, o monarca retornou a Wakanda apenas para encontrar a nação em desordem devido a sua prolongada ausência. Após recuperar o respeito de seu povo, o Pantera trabalhou para retirar o país do isolamento em relação ao resto do mundo. Agora, ele deve manter-se constantemente em alerta contra aqueles que, dentro e fora de Wakanda, desejam usurpar o trono e saquear suas riquezas. Como sempre, Tchalla deve lealdade em primeiro lugar a seus súditos, e é o bem-estar deles que motiva seus atos.

Astuta criatura da noite, o Pantera manipula eventos globais com aterradora tranqüilidade e aparente isenção emocional, preocupado em manter-se um passo adiante de seus adversários. Ele é reservado e aparenta indiferença, para irritação e perplexidade de seus amigos e aliados super-heróis. Em virtude de suas responsabilidades como estadista, Tchalla negou a si mesmo os prazeres mundanos que sua vasta riqueza lhe permitiram – e a felicidade de um convívio com seu verdadeiro amor, a assistente social americana Mônica Lynne. Para proteger seu reino, preço algum é alto demais para o enigmático e imperturbável monarca.

PODERES / ARMAS

- Sentidos aguçados, força, velocidade e agilidade
- Notável ginasta e acrobata
- Especialista em rastreamento
- Mestre em várias artes marciais africanas
- Traje de vibranium à prova de balas
- Botas com sola de vibranium capazes de absorver som e impacto
- Garras retráteis de vibranium
- Adaga de energia

CAPITÃO AMÉRICA (CAPTAIN AMERICA)

Nome verdadeiro:	Steve Rogers
Primeira aparição:	*Captain America Comics 1 (histórica, 1941); Avengers (Vol. 1) 4 (moderno, 1964)*
Altura:	1,88 m
Peso:	109 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Loiros

Arte de Travis Charest

Nascido durante a Grande Depressão, Steve Rogers cresceu doente e frágil na cidade de Nova York. Apesar de suas limitações econômicas e físicas, trabalhou duro para se sustentar. Quando as filmagens jornalísticas sobre a 2ª Guerra Mundial chegaram aos Estados Unidos vindas da Europa, ficou horrorizado com as cenas dos nazistas dominando o continente e perseguindo aqueles que se opunham a eles. Decidido a alistar-se no Exército, Rogers foi rejeitado devido às suas enfermidades físicas.

Captain America Comics 1, março de 1941

Entreouvindo os protestos do rapaz, o general Chester Phillips ofereceu-lhe uma vaga num experimento biológico ultra-secreto, a Operação Renascimento. Determinado a colaborar com o esforço de guerra, Rogers impetuosamente aceitou a oferta. Após semanas de testes e treinamento, ele recebeu uma dose do Soro do Supersoldado, ainda em fase experimental, e foi exposto a radiação de baixa intensidade para ampliar a eficácia da fórmula. Rogers emergiu do tratamento com um corpo perfeito. Seguindo um extensivo treinamento de combate e extremo condicionamento físico, Rogers foi incumbido de tornar-se a arma suprema do Exército – e a encarnação do espírito de luta da América.

Os militares enviaram o supersoldado ao teatro de operações europeu. Servindo como recruta do Exército, Rogers foi transferido de base em base, indo aonde o Capitão América fosse necessário. Opondo-se a Hitler, ao Caveira Vermelha e às forças do Eixo em cada investida, ele liderou seus colegas soldados nas batalhas e serviu de modo abnegado como um símbolo vivo da nação. Quando um adolescente chamado Bucky Barnes descobriu sua identidade secreta, o Capitão América aceitou-o como parceiro.

Durante os últimos dias da 2ª Guerra Mundial, um avião-foguete carregado de explosivos – lançado pelo barão Heinrich Zemo, um cientista nazista – explodiu com o Capitão e Bucky a bordo, matando o jovem e lançando seu mentor, ileso, nas gélidas águas do Oceano Ártico. O Soro do Supersoldado, combinado com o frio extremo das águas, permitiu ao Capitão sobreviver por anos em estado de animação suspensa. Resgatado décadas depois pelos Vingadores, ele rapidamente tornou-se o principal alicerce da nova equipe de heróis.

Desde que ressurgiu nos dias de hoje, o Capitão foi abraçado pelo povo americano. No entanto, trata-se de um país muito diferente daquele que ele conheceu. Vendo que a nação passou por sublevações políticas e sociais, Rogers foi forçado a reavaliar seu papel. Por um breve período, ele até abandonou o manto do Capitão América, incapaz de lutar por um sonho no qual não mais acreditava. Mais tarde, retomou sua identidade heróica para provar ao mundo que os ideais americanos são maiores do que qualquer administração governamental.

PODERES / ARMAS

- Condição física insuperável
- Resistência, força e tempo de reação aumentados
- Especialista em combate corpo a corpo
- Escudo de metal virtualmente indestrutível

CAPITÃO AMÉRICA (CAPTAIN AMERICA)

As missões atuais do Capitão América freqüentemente envolvem indivíduos e grupos que desejariam ver suas filosofias autoritárias sucederem a democracia, entre os quais o Caveira Vermelha e a Hidra. Entre seus aliados ao longo dos anos estão o Falcão e Nick Fury, da SHIELD. Contando com sua própria história e sua inabalável bússola moral, o Capitão América liderou os Vingadores e outros aventureiros durante inúmeras crises. Heróis mais jovens o vêem com respeito, enquanto experientes veteranos freqüentemente o procuram em busca de aconselhamento.

Uma vez que o Capitão veio a representar os Estados Unidos na mente do povo americano e de cidadãos ao redor do mundo, certas agências governamentais e políticos tentaram exercer autoridade sobre o herói. No entanto, o Capitão simboliza, mais do que a simples política, a preservação do sonho americano e não da visão de um partido.

Revigorado em sua crença na América e no que ela representa desde que terroristas atacaram Nova York e Washington, o Capitão América percebeu que é mais necessário agora do que nunca para apoiar aqueles que vêem seu país em ruínas.

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Captain America Vol. I & II*
- *Operação: Renascer (Marvel 98 2-5)*
- *Homem Sem Pátria (Marvel 98 6-9)*
- *A Nova Ordem (Marvel 2002 9-12 / Marvel 2003 3-4)*
- *Captain America: The Classic Years Vol. I & II*
- *Essential Avengers Vols. I-II*

Arte de John Cassaday

Arte de John Cassaday

CAPITÃO MARVEL (*CAPTAIN MARVEL*)

Nome verdadeiro: Genis-Vell
Primeira aparição: *Silver Surfer Annual 6 (1993)*
Altura: 1,88 m
Peso: 88,5 kg
Olhos: Azuis
Cabelos: Loiros; tornam-se brancos quando cosmicamente consciente

Arte de Alex Ross

LEITURA ESSENCIAL

- *Vingadores Eternamente (Grandes Heróis Marvel Premium 6-16)*
- *Capitão Marvel: Primeiro Contato (Homem-Aranha Premium 17 / Quarteto Fantástico & Capitão Marvel 1-6)*
- *Captain Marvel Vol. 1 TPB*

Vinculado pelas circunstâncias ao adolescente humano Rick Jones por meio de nega-braceletes capazes de permutar átomos, o guerreiro exilado Kree Mar-Vell forjou uma reputação de lendário protetor intergaláctico. Nos momentos de perigo, Rick convocava o Capitão Marvel original unindo os nega-braceletes, trocando, desta forma, de lugar com o herói. No fim, porém, Mar-Vell foi abatido pelo único inimigo que não poderia derrotar: um tumor maligno incurável.

Rick lentamente começou a tocar a própria vida, terminando por se casar. No entanto, a namorada de Mar-Vell, Elysius, sentia-se mais solitária do que nunca. Empregando a superciência de Titã, ela retirou amostras da estrutura genética de seu amado para conceber um filho, Genis-Vell. A fim de protegê-lo dos inimigos de seu pai, Genis alcançou a maturidade por meios artificiais, com implantes de falsas lembranças de seu crescimento, e foi levado a um mundo isolado. Embora tudo tenha sido feito para seu próprio bem, Genis-Vell emergiu de um útero tecnológico com 18 anos de idade e sem experiência para suportar o peso das heróicas responsabilidades de sua família.

Ao se dar conta de sua verdadeira linhagem, Genis colocou nega-braceletes semelhantes aos usados por seu pai, determinado a levar adiante o legado de Mar-Vell. Ansioso por preservar a tradição de heroísmo estabelecida por seu predecessor, mas desconhecendo os fatos da vida, Genis aprendeu que o poder pode ser usado sabiamente – e abusado facilmente. Atormentado por dúvidas e incertezas, ele sempre se indagava como Mar-Vell teria abordado uma determinada situação. No entanto, Genis por fim percebeu que o que seu pai teria feito não importava. Ele tinha de começar a decidir como viver a vida à sua própria maneira. Genis finalmente começara a entender o que é necessário para ser um herói. Anteriormente conhecido como Legado, ele assumiu o nome de Capitão Marvel em homenagem ao pai.

Rick e Genis mais tarde tornaram-se peças da Guerra do Destino, um conflito que se estendeu por séculos. No auge da batalha, o Capitão Marvel viu-se forçado a se fundir, contra sua vontade, a Rick – um processo que ativou a consciência cósmica latente de Genis. Agora, o Capitão Marvel perpetua a cruzada de seu pai pela justiça universal – ao mesmo tempo em que partilha espaço com um experiente e bem-intencionado ex-parceiro mirim. Vinculado pelo destino a Rick, ele caça e elimina as forças que ameaçam a galáxia.

PODERES / ARMAS

- Consciência cósmica, que lhe permite perceber objetos, indivíduos e ameaças cósmicas ocultas pela invisibilidade ou ilusão ao longo do Universo
- Dom de absorver energia cósmica, convertida em força aumentada pelos nega-braceletes
- Resistência ampliada, vôo interestelar e o dom de sobreviver, sem proteção, no espaço sideral, devido aos nega-braceletes

Arte de Alex Ross

FALCÃO (FALCON)

Nome verdadeiro:	Sam Wilson	**Peso:**	109 kg
Primeira aparição:	*Captain America 117 (1969)*	**Olhos:**	Castanhos
Altura:	1,88 m	**Cabelos:**	Negros

Arte de Kieron Dwyer e Rick Remender

PODERES / ARMAS

- Vínculo telepático com seu falcão, Asa Vermelha, que lhe permite "ver" por meio dos olhos do pássaro
- Vasto conhecimento de múltiplos estilos de luta
- Asas movidas a jato controladas ciberneticamente

INTELIGÊNCIA — 2

FORÇA — 2

VELOCIDADE — 3

RESISTÊNCIA — 2

PROJEÇÃO DE ENERGIA — 1

TÉCNICA DE COMBATE — 5

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Captain America Vol. II*
- *Vingadores: Confiança Mundial (Os Poderosos Vingadores 6 a 11)*

Quando seus pais foram assassinados, o honrado voluntário da comunidade Sam Wilson entregou-se à dor e à amargura. Gravemente deprimido, sua personalidade alterou-se e ele se tornou um estelionatário egoísta.

Durante um serviço criminoso envolvendo os asseclas do Caveira Vermelha, Wilson reconheceu os erros que cometia e retomou seu idealismo perdido, aliando-se ao Capitão América para derrotar as forças do vilão. Reconhecendo o potencial do Falcão, o Capitão acolheu-o como aluno. Com o tempo, Wilson tornou-se parceiro do lendário aventureiro. Estabeleceu-se também como um herói do povo – sempre acompanhado de seu falcão, Asa Vermelha.

Nos primeiros anos de sua carreira, o herói novato recebeu de presente do Pantera Negra um novo traje e asas movidas a jato, criados pela tecnologia de Wakanda. Pouco depois, uniu-se aos Vingadores, mas ressentiu-se do fato de ter se tornado membro apenas por pertencer a uma minoria que o governo queria ver representada no grupo. O Falcão deixou os Vingadores por um tempo, preferindo trabalhar apenas com o Capitão.

Motivado pelo forte de desejo de ver as pessoas comuns ajudarem a si mesmas e umas às outras, o Falcão se vê mais como um capacitador do que como um ícone. Armado de forte senso de comunidade, ele acredita que ser herói é algo que começa em casa. Por isso, mantém-se sempre perto do seu bairro, o Harlem. Lá, ele pode agir tanto como modelo de conduta quanto como protetor do povo.

O Falcão devota quase tanto tempo às suas ações como homem comum quanto às suas atividades como super-herói. Alternando entre seu trabalho como planejador urbano em Nova York e a participação efetiva nos Vingadores, o herói concentra seus esforços em deixar uma marca positiva no mundo.

Arte de Kieron Dwyer e Rick Remender

GAVIÃO ARQUEIRO (HAWKEYE)

Nome verdadeiro: Clint Francis Barton
Primeira aparição: *Tales Of Suspense 57 (1964)*
Altura: 1,90 m
Peso: 104 kg
Olhos: Azuis
Cabelos: Loiros

PODERES / ARMAS

- Arqueiro supremo com mira quase perfeita, visão acurada e reflexos excepcionais
- Acrobata e trapezista bem treinado
- Experiente em combates corpo a corpo
- Flechas feitas sob medida, arco longo, arco normal e arco composto

LEITURA ESSENCIAL

- *Avengers: Celestial Madonna TPB*
- *Vingadores: Perigo Real e Imediato (Grandes Heróis Marvel Premium 1-4 / Homem-Aranha Premium 9-10)*
- *Avengers/Defenders War TPB*
- *Vingadores Eternamente (Grandes Heróis Marvel Premium 6-10)*
- *Uma Vez Vingador... (Grandes Heróis Marvel Vol. 2 nº 1)*
- *Avengers: The Kree/Skrull War TPB*
- *Avengers: Supreme Justice TPB*
- *Essential Avengers Vols I-II*

Arte de Patrick Zircher

Aos oito anos de idade, Clint Barton perdeu os pais num acidente de automóvel. O menino foi, então, levado a um orfanato estadual. Aos quatorze anos, fugiu para juntar-se a um circo, onde se tornou aprendiz da principal atração do picadeiro, o misterioso criminoso conhecido como Espadachim. Reconhecendo os dotes naturais de Barton para o arco e flecha, o Espadachim concordou em iniciá-lo nessa arte. Durante anos, o jovem praticou arco e flecha oito horas por dia. Em pouco tempo, tornou-se bom o bastante para se apresentar profissionalmente sob o nome de Gavião Arqueiro.

Avengers: Clear and Present Dangers TPB

Testemunhando o Homem de Ferro em ação, Barton tentou imitar o herói, trajando uma vestimenta colorida e empregando seus dotes como arqueiro para combater o crime. Durante sua primeira aparição pública, o Gavião foi tomado por ladrão pela polícia e acabou enfrentando o próprio Homem de Ferro, o aventureiro que o havia inspirado. Semanas depois, a atração de Barton pela Viúva Negra levou-o a cometer atos realmente criminosos. No entanto, mesmo quando estava cometendo crimes, o Gavião sabia que havia se desgarrado da intenção de se tornar um herói. Quando ele se aproximou dos Vingadores, o Homem de Ferro apoiou sua inclusão na equipe.

O Gavião Arqueiro leva a vida no limite, equilibrando-se na fina linha entre o certo e o errado. Sua disposição para o combate e sua fanfarronice mascaram seu empenho em ser aceito. Por anos, ele serviu como integrante valoroso dos Vingadores, seus dotes de arqueiro complementando os poderes sobre-humanos dos colegas. No entanto, as bravatas de Barton em combate e a recusa em aceitar ordens freqüentemente o colocavam em atrito com o Capitão América, um soldado da velha guarda pouco acostumado com subordinados questionando suas ordens em campo.

Insatisfeito com seu papel, o aventureiro rompeu com os Vingadores para se unir aos Thuderbolts, um grupo de ex-supervilões em busca de redenção por crimes passados, disposto a mostrar seu valor como heróis. Tendo trilhado caminhos fora da lei, o Gavião Arqueiro apoiou o empenho dos Thunderbolts. Ao liderar esses aventureiros incomuns, ele esperava oferecer credibilidade aos seus esforços. O Gavião teve sorte em encontrar uma vida melhor, e acha que outros podem fazer o mesmo. Tudo que precisam é de alguém disposto a lhes mostrar o caminho.

Espera-se que heróis atuem de acordo com regras bem definidas. É o que o Gavião faz... com suas próprias regras. E ele está disposto a encarar as escolhas difíceis e os compromissos morais que sua filosofia antiautoritária acarreta.

HULK

Nome verdadeiro:	Robert Bruce Banner	**Olhos:**	Castanhos como Banner, verdes como Hulk
Primeira aparição:	*Incredible Hulk 1 (1962)*		
Altura:	1,75 m como Banner, 2,13 como Hulk	**Cabelos:**	Castanhos como Banner, verdes como Hulk
Peso:	58 kg como Banner, 472 kg como Hulk		

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Hulk Vol. I-II*
- *O Retorno do Monstro (Hulk & Demolidor 4-9)*
- *Ponto de Ebulição (Hulk & Demolidor 10-12)*
- *Transferência de Poder (O Incrível Hulk 1-3)*
- *Banner! (Marvel Apresenta 3)*

Bruce Banner teve uma infância trágica. Quando menino, seu pai alcoólico acabou por assassinar sua mãe após anos de espancamento. Reprimindo sua ira e sofrimento, o retraído intelectual entregou-se à ciência, onde se sentiu protegido do caos que reinava em sua vida. Gênio em Física Nuclear, Bruce foi trabalhar, depois da faculdade, na instalação de pesquisa atômica do Departamento de Defesa dos Estados Unidos na Base do Deserto, Novo México, sob o comando do general Thaddeus "Thunderbolt" Ross. Lá, projetou e supervisionou a construção da primeira bomba gama, um dispositivo nuclear com intensa irradiação gama.

The Incredible Hulk 1, maio/1962

Assim que a contagem regressiva da primeira detonação da poderosa arma começou, o adolescente Rick Jones invadiu a zona de teste, num lance de desafio e coragem. Bruce o viu e sabia que o jovem morreria na explosão. Sem se preocupar com a própria segurança, o cientista se lançou no campo de testes e jogou Rick numa vala de proteção. Antes que pudesse se abrigar, a bomba explodiu, banhando todas as células de seu corpo com radiação gama de alta intensidade.

Milagrosamente, Bruce sobreviveu à explosão, mas seu mundo jamais voltou a ser o mesmo. A radiação o levaria a se transformar, em momentos de extrema tensão, na sombria personificação de sua ira e fúria há muito reprimidas. Como um monstro selvagem, o Hulk investe com a força de mil exércitos e uma cólera sem paralelo em nenhuma outra criatura da Terra contra seus algozes. E quanto mais irado fica, mais forte ele se torna. Mais poderosa criatura a ter caminhado pelo planeta, o Hulk já destroçou cidades e povoados de costa a costa, esmagando qualquer objeto à sua frente. Quando cessa seu furor, no entanto, ele se revela um monstro gentil e infantilizado, que só quer ser deixado em paz.

Arte de Dale Keown

Bruce conseguiu manter sua situação em segredo por anos, mas sua inusitada desgraça tornou-se de conhecimento público. Como resultado, ele passou anos vagando pelo país como fugitivo – amaldiçoado por recorrentes e incontroláveis transformações no Hulk. Caçada pelas autoridades, a criatura muitas vezes conseguiu escapar do exército e de Thunderbolt Ross, seu mais obstinado perseguidor.

O tempo de Bruce como Hulk cobrou um alto preço do cientista. Até o momento, seu alter ego resistiu a praticamente todas as tentativas de cura. Certos tratamentos pareceram funcionar por um tempo, mas sempre perderam o efeito, incluindo aí a prolongada psicoterapia realizada pelo Dr. Samson com vistas a reparar o dano ocorrido durante a infância de Bruce.

HULK

Um dos poucos lampejos de alegria na vida de Banner foi seu verdadeiro amor, Betty Ross, filha do general Ross. Os dois partilharam uma atração mútua desde seu primeiro encontro na Base do Deserto e, por fim, se casaram. Betty amou-o profundamente, e permaneceu fiel a ele mesmo nos piores momentos. No entanto, a jovem acabou assassinada pelo Abominável, que eliminou uma das poucas influências tranqüilizadoras na vida de Bruce.

Cada vez mais resignado com sua situação, Banner esforçou-se para melhorar por meio de meditação e ioga. Como resultado de tais práticas introspectivas, ele alcançou uma nova conquista: passou a contar com o Hulk para livrá-lo de problemas, recolhendo calmamente os fragmentos de sua vida quando reverte à forma humana – e aguardando o retorno do monstro. O perigoso relacionamento de ambos é o da força de vontade humana lutando para controlar a ira avassaladora de um monstro de mais de dois metros.

PODERES / ARMAS

- Força sobre-humana, resistência, velocidade e fator de cura

Arte de Joe Jusko

Arte de John Romita Jr.

HOMEM DE FERRO (IRON MAN)

Nome verdadeiro:	Anthony Stark
Primeira aparição:	*Tales of Suspense 39 (1963)*
Altura:	1,85 m
Peso:	102 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Negros

PODERES / ARMAS

- Força e resistência sobre-humanas devidas à armadura
- Intelecto de um gênio
- Vôo por meio dos jatos plantares
- Rajadas repulsoras nas luvas
- Unirraio peitoral

INTELIGÊNCIA
FORÇA
VELOCIDADE
RESISTÊNCIA
PROJEÇÃO DE ENERGIA
TÉCNICA DE COMBATE

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Avengers Vol. I-III*
- *Essential Iron Man Vol. 1*
- *The Power of Iron Man TPB*
- *Por Trás da Máscara de Ferro (Grandes Heróis Marvel Premium 12-16)*

Arte de Ariel Olivetti

Filho de um rico industrial, Tony Stark era um prodigioso e inventivo engenheiro mecânico. Herdou os negócios do pai aos 21 anos, e transformou sua companhia, a Stark Internacional, numa das maiores fabricantes de armas do mundo. Durante o teste de campo, na Ásia, de um traje de combate que permitiria ampliar as capacidades de luta de um soldado, Stark foi atingido no peito por um estilhaço de granada e feito prisioneiro pelo líder rebelde Wong Chu. O guerrilheiro deu ordens para que o industrial criasse uma arma de destruição em massa em troca de ser submetido à cirurgia que salvaria sua vida.

Ao lado de seu colega de cárcere, Ho Yinsen, um físico vencedor do Prêmio Nobel, Stark começou a trabalhar num exoesqueleto modificado e fortemente armado. Yinsen projetou a placa peitoral da armadura para manter ativo o coração ferido do industrial. Stark vestiu o traje numa tentativa de escapar do cativeiro, mas o professor Yinsen foi morto na fuga, dando a própria vida para garantir que ele tivesse tempo de carregar a armadura.

Tales of Suspense 39, março/1963

Sobrepujando as forças do líder rebelde, Stark voltou à América e redesenhou o traje. Valendo-se de uma farsa – a de que o Homem de Ferro era seu guarda-costas –, ele embarcou numa vida dupla de industrial bilionário e aventureiro fantasiado. A princípio pouco mais do que um segurança de luxo, o Homem de Ferro enfrentou espiões industriais e agentes estrangeiros, todos interessados em roubar os segredos militares e de defesa de Stark. Com o tempo, o industrial parou de proteger apenas seus próprios interesses e expandiu o foco de suas atividades a fim de incluir ameaças nacionais e internacionais. O Homem de Ferro ajudou até a fundar os Vingadores, tornando-se, na pessoa de Stark, o patrocinador da equipe.

Apesar de sua vasta riqueza, a vida de Stark não é perfeita. Ele deve usar alguma forma de placa peitoral o tempo todo a fim de impedir que o estilhaço inoperável lesione ainda mais seu coração. Stark também é um alcoólico abstinente e sua vida pessoal está freqüentemente em frangalhos. Sob muitos aspectos, o Homem de Ferro é tanto uma chave para a liberdade quanto um escudo para mantê-lo afastado do mundo exterior.

Os inimigos do Homem de Ferro assumiram uma enorme variedade de formas: de pretensos conquistadores mundiais, passando por rivais corporativos até supervilões e agentes estrangeiros que desejam reproduzir ou roubar sua tecnologia. Uma vez que os oponentes e as necessidades do Homem de Ferro mudaram com o tempo, o mesmo aconteceu com sua armadura. Um traje, em particular, era tão avançado que adquiriu consciência própria e tentou substituir Stark como o Homem de Ferro. Armado apenas com sua astúcia, Stark danificou seriamente a Armadura Consciente, dotada de inteligência artificial. Buscando morrer como um ser humano para entender o significado do sacrifício, o traje exterminou a si mesmo, deixando para seu criador um novo coração mecânico, elaborado a partir de sua fonte de energia.

HOMEM DE FERRO (IRON MAN)

Stark tornou-se mais responsável pelo uso de sua tecnologia ao redor do mundo. Percebeu que, para todos os efeitos, seu legado é de destruição e beligerância, uma vez que nações empregam suas primeiras invenções para oprimir e matar. A Stark Empreendimentos rompeu relações com o governo dos Estados Unidos, recusando-se a manufaturar quaisquer armamentos e preferindo dedicar-se a tecnologias que aprimorem a vida humana.

Ensinado quando jovem a retribuir àqueles que o ajudaram a levar uma vida tão confortável, Stark estabeleceu inúmeras obras de caridade e fundações. Com seu crescente senso de responsabilidade, ele atingiu um novo nível de amadurecimento. Vendo sua identidade secreta mais como um estorvo do que como uma vantagem, Stark decidiu revelar ao mundo que é o Homem de Ferro. Sem o peso da vida dupla em seus ombros, o industrial viu-se em território desconhecido como um dos poucos heróis públicos do planeta.

Arte de Michael Ryan

Arte de Kia Asamiya

HANK PYM

Nome verdadeiro:	Henry Pym
Primeira aparição:	*Tales to Astonish 27 (1962)*
Altura:	1,83 m
Peso:	84 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Loiros

PODERES / ARMAS

- Aumento e redução de tamanho até a altura máxima de trinta metros ou à estatura de uma formiga
- Força sobre-humana em tamanho ampliado; mantém a força de um ser humano normal em altura reduzida
- Intelecto de gênio

O bioquímico Hank Pym descobriu um grupo raro de partículas subatômicas, a partir das quais formulou um soro de alteração de tamanho. Testando a solução em si mesmo, percebeu que a fórmula era muito mais poderosa do que ele havia teorizado. Reduzido inesperadamente ao tamanho de um inseto, Hank acabou preso num formigueiro e por pouco não escapou de suas habitantes.

O cientista então empreendeu estudos exaustivos sobre as formigas, desenvolvendo um capacete cibernético que lhe permitia comunicar-se com os insetos. Forçado a empregar seu soro de alteração de tamanho e a nova invenção para impedir o roubo de sua pesquisa, Hank decidiu abraçar a carreira de aventureiro como o Homem-Formiga.

Arte de Carlos Pacheco

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Ant-Man Vol. I*
- *Essential Avengers Vol. I-III*
- *Vingadores Eternamente (Grandes Heróis Marvel Premium 6-10)*

Quando um de seus colegas foi assassinado, Hank partilhou o segredo de sua vida dupla com a filha dele, Janet Van Dyne, e forneceu a ela os meios para vingar a morte do pai. Como a Vespa, Janet ajudou o Homem-Formiga a levar o assassino à justiça. A dupla continuou sua parceria e, por fim, Hank e Janet se apaixonaram, casando-se mais tarde. Depois que o Homem-Formiga e a Vespa ajudaram a fundar os Vingadores, Hank desenvolveu um segundo soro, que o capacitava a crescer a dimensões fora do normal, e adotou a identidade de Gigante e, mais tarde, de Golias. Por fim, o cientista descobriu que ele e Janet não necessitavam mais da fórmula para empregar seus poderes, devido aos anos de exposição às propriedades alteradoras de tamanho das partículas Pym.

Arte de Carlos Pacheco

Embora as habilidades de Hank pendessem entre o aumento e a redução de tamanho, ele, no fundo, continuava sendo um intelectual. No entanto, sua obstinada busca pela excelência científica resultou em seu maior fracasso: Ultron, um andróide consciente e auto-suficiente. Dotada da capacidade de pensar, a criação de Pym dedicou-se a varrer a humanidade da face da Terra, substituindo a vida orgânica pela robótica. Voltando-se contra seu criador, Ultron tornou-se um dos mais formidáveis adversários dos Vingadores. Anos mais tarde, foi revelado que Hank havia usado seus próprios padrões mentais como base para os do andróide: Ultron é Hank destituído de moral.

A criatura molestou seu criador por anos, levando-o para além da insanidade. Tomado pela culpa e amaldiçoado pelos atos de sua criação malévola, Hank passou anos tentando expiar o pecado das vidas destruídas por Ultron. Com a mente dividida por um inusitado acidente de laboratório, Hank adotou outra identidade, a do galante Jaqueta Amarela. Por fim, os intensos sentimentos de remorso pela criação de Ultron e a crescente instabilidade emocional destruíram seu casamento com Janet.

Quando Ultron exterminou toda a população da Eslorênia, uma nação da Europa oriental, Hank o subjugou, fazendo finalmente as pazes com o próprio passado. Sua mente lesionada começou a se curar, e Hank optou por manter a identidade de Jaqueta Amarela para simbolizar seu novo estado mental. Ele e Janet estão mais uma vez apaixonados um pelo outro, mas não têm planos imediatos de se casarem novamente. Tendo alcançado o equilíbrio em sua vida, Hank agora esforça-se para balancear suas responsabilidades como companheiro, cientista e Vingador.

MERCÚRIO (QUICKSILVER)

Nome verdadeiro:	Pietro Maximoff
Primeira aparição:	*X-Men 4 (1964)*
Altura:	1,85 m
Peso:	79 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Brancos

PODERES / ARMAS

- Velocidade sobre-humana

LEITURA ESSENCIAL

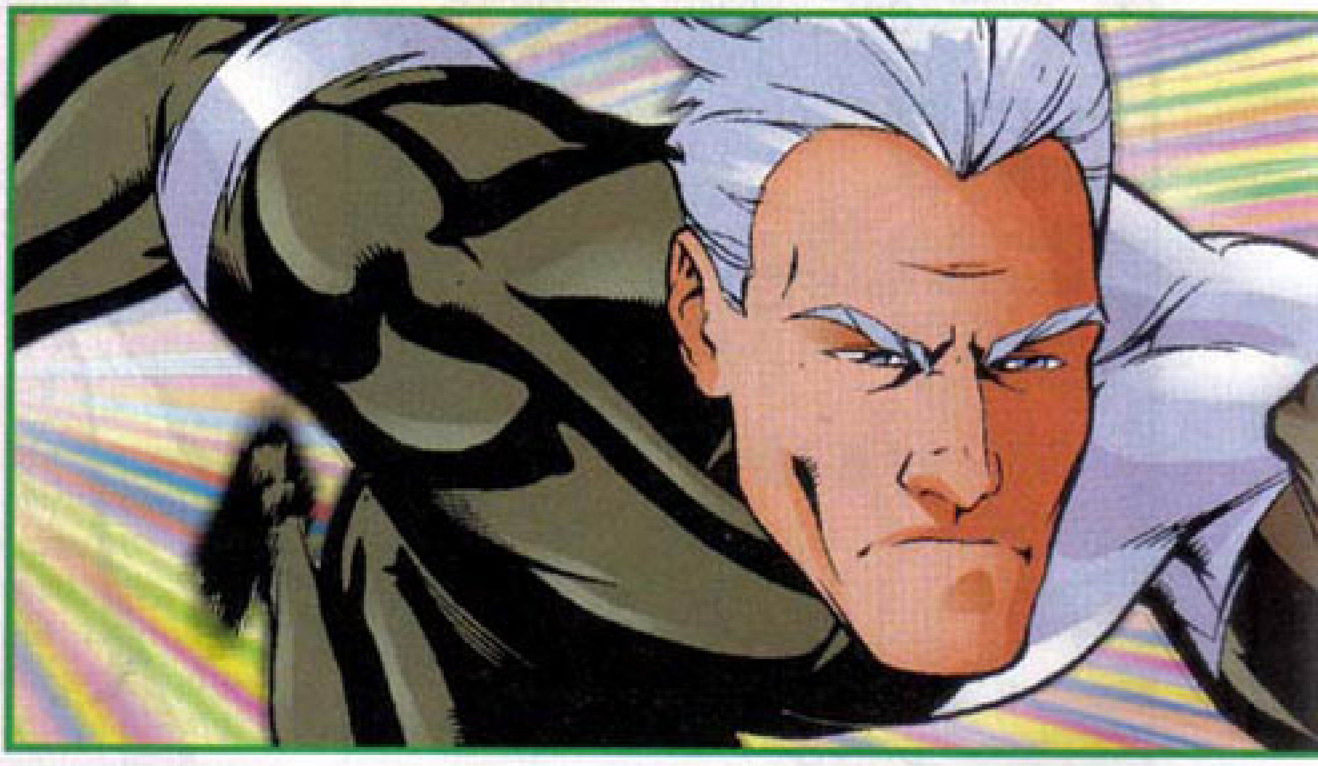
- *A Dinastia Kang (Marvel 2003 1-12 / Marvel 2004 Especial / Os Poderosos Vingadores 1-4)*
- *Uma Vez Vingador... (Grandes Heróis Marvel vol. 2 no 1)*
- *Essential X-Men Vol. 1*
- *Essential Avengers Vol. I-III*

Arte de Derec Aucoin

Órfãos ao nascer, Pietro e Wanda Maximoff foram criados por ciganos e descobriram, na adolescência, que possuíam dons sobre-humanos. Wanda podia causar estranhos fenômenos e Pietro movia-se mais rápido que um piscar de olhos. Quando seu pai adotivo roubou comida para alimentar a família faminta, aldeões enfurecidos atacaram o acampamento cigano. Empregando sua incrível velocidade, Pietro lutou ao lado da irmã. Nos anos seguintes, os dois vagaram pela Europa central vivendo como fugitivos.

Ao visitar uma pequena vila, Wanda acidentalmente levou uma casa a se incendiar com seus feitiços incontroláveis. Apesar das tentativas de Pietro de defender a irmã da população supersticiosa, os gêmeos foram sobrepujados e estavam prestes a serem mortos quando Magneto chegou à cena e os resgatou. Temendo a ira do carismático terrorista, a Feiticeira Escarlate e Mercúrio serviram seu novo mestre por obrigação. Como integrantes da Irmandade de Mutantes de Magneto, tomaram parte em sua campanha subversiva contra a humanidade.

Quando a Irmandade debandou, Pietro e Wanda reconheceram o erro que haviam cometido e buscaram compensar suas ações. Não mais marionetes nas mãos de um insano em busca de poder, eles pediram sua inclusão nos Vingadores. Somente mais tarde os gêmeos descobriram a verdade sobre seu parentesco. Esperando convencer Pietro e Wanda a retomarem sua cruzada contra a humanidade, Magneto revelou-lhes que era seu verdadeiro pai. Os dois, porém, recusaram sua oferta e sua causa.



Arte de Derec Aucoin

Dotado com o dom de pensar e se mover a velocidades sobre-humanas, o impaciente Pietro não tolera permanecer imóvel. Atormentado por decisões impulsivas e atos precipitados, Mercúrio esforça-se para manter um lampejo de equilíbrio em sua vida. Até o momento, tal objetivo não foi alcançado. Minado pela negligência e pela infidelidade, seu casamento com Crystalis, dos Inumanos, foi fadado ao fracasso, apesar das várias tentativas de reconciliação e do nascimento de sua filha, Luna.

Mercúrio carrega o pesado fardo do legado de Magneto – e suas próprias falhas como homem, marido e pai. Mesmo assim, continua a avançar, buscando orientação, propósito e uma vida fora da sombra de seu progenitor. Freqüentemente considerado arrogante, desagradável e confiante demais, Pietro não se importa muito com o que pensam dele.

Do pai, ele herdou a postura, a confiança e a força. Embora às vezes apavorado com o que vê no espelho, Mercúrio é o reflexo do homem que Magneto outrora foi – e que teria sido, caso o ódio e à angústia não tivessem corrompido sua alma. Pietro levou uma vida turbulenta, mas fez as pazes com quem e o que realmente é: um homem honrado e um herói de corpo e alma.

FEITICEIRA ESCARLATE (SCARLET WITCH)

Nome verdadeiro: Wanda Maximoff
Primeira aparição: *X-Men 4 (1964)*
Altura: 1,70 m
Peso: 59 kg
Olhos: Azuis
Cabelos: Castanho-avermelhados

PODERES / ARMAS

- Dom mutante de controlar a magia do caos e afetar os campos de probabilidade

LEITURA ESSENCIAL

- *Avengers: Celestial Madonna TPB*
- *Vingadores: Perigo Real e Imediato (Grandes Heróis Marvel Premium 1-4 / Homem-Aranha Premium 9-10)*
- *Avengers/Defenders War TPB*
- *A Dinastia Kang (Marvel 2003 1-12 / Marvel 2004 Especial / Os Poderosos Vingadores 1-4)*
- *Uma Vez Vingador... (Grandes Heróis Marvel Vol. 2 nº 1)*
- *Avengers: Supreme Justice TPB*
- *A Vingança de Ultron (Homem-Aranha Premium 13)*
- *Essential Avengers Vol. I-III*

Wanda Maximoff e seu irmão gêmeo Pietro, os filhos de Magneto, nasceram sem o conhecimento de seu pai nas montanhas da Europa oriental. Abandonados pela mãe, foram adotados por um casal cigano. Nascida na noite de uma tempestade sobrenatural, Wanda foi imbuída, desde a infância, com potencial místico, que afetou seus dons mutantes latentes e permitiu que ela canalizasse a magia do caos sob inúmeras formas. A principal delas são suas esferas de feitiço modificadoras de probabilidades – bolsões finitos de força psiônica capazes de perturbar a realidade, que causam transtornos aleatórios, em nível molecular, nos campos de probabilidade em torno de seu alvo. O resultado é a ocorrência de fenômenos improváveis. Com tempo para se preparar, Wanda pode conjurar feitiços para engendrar resultados mais específicos.

Assim que atingiram a adolescência, Wanda e Pietro manifestaram seus poderes mutantes, e logo foram forçados a abandonar sua família adotiva. Durante os primeiros anos de sua adolescência, os gêmeos vagaram pela Europa central. Freqüentemente foram alvo de perseguição, com o excepcionalmente veloz e confiante Pietro defendendo sua irmã mais tranqüila e tímida.

Arte de George Pérez

Durante um desses encontros, uma turba de aldeões supersticiosos teria matado Wanda e Pietro não fosse a intervenção de Magneto. Sem suspeitarem de que ele era seu pai natural, os dois uniram-se à sua Irmandade de Mutantes como Feiticeira Escarlate e Mercúrio. Ambos sabiam que seus atos terroristas eram imorais, mas tomaram parte dos ataques movidos por um senso de obrigação – e por temerem a ira de Magneto.

Após a dissolução da Irmandade de Mutantes, Wanda e Pietro buscaram redenção de suas transgressões. Solicitaram alistamento nos Vingadores e foram indicados para substituir um par de membros fundadores que se afastava da equipe. Com os Vingadores, Wanda lentamente emergiu de seu casulo. Tornou-se amiga íntima de muitos integrantes da equipe, forjando fortes laços de amizade que duram até hoje. Enquanto Magneto via Wanda apenas como um meio para alcançar um fim, os Vingadores valorizaram-na pelo que ela era capaz.

Buscando a estabilidade que a vida havia lhe negado até então, Wanda se apaixonou e se casou com o "homem perfeito" dos Vingadores – o humanóide sintético conhecido como Visão. No entanto, quis o destino que seu casamento desmoronasse quando o governo dos Estados Unidos desmantelou o andróide por considerá-lo uma ameaça à segurança mundial. Para superar a dor, Wanda teve de encontrar força dentro de si mesma.

Reservada, emocional e intensa, Wanda cresceu muito entre os Vingadores, adquirindo um enorme grau de controle sobre seus poderes imprevisíveis e freqüentemente assumindo papel de liderança. No entanto, dada a sua história, ela ocasionalmente chega a se sentir uma forasteira. Os Vingadores são sua família, concedendo estabilidade e a única segurança verdadeira em sua vida. Acolhida apesar de seu passado conturbado, ela será sempre grata pela confiança e amizade incondicional do grupo. Não mais atormentada pelos pecados de sua juventude ou pela negligência de seu pai, Wanda está livre para enfrentar o futuro como uma mulher dona do próprio destino.

MULHER-HULK (SHE-HULK)

Nome verdadeiro: Jennifer Walters
Primeira aparição: *Savage She-Hulk 1 (1980)*
Altura: 2,00 m
Peso: 295 kg
Olhos: Verdes
Cabelos: Verdes

INTELIGÊNCIA
FORÇA
VELOCIDADE
RESISTÊNCIA
PROJEÇÃO DE ENERGIA
TÉCNICA DE COMBATE

PODERES / ARMAS

- Força sobre-humana
- Resistente à dor, lesões e doenças

LEITURA ESSENCIAL

- *Zona Negativa (Quarteto Fantástico & Capitão Marvel 6 a 10)*
- *Vingadores: Confiança Mundial (Os Poderosos Vingadores 6 a 1*

Arte de Adam Hughes

Jennifer Walters passou os verões de sua infância com seu primo Bruce Banner, tornando os dois íntimos como irmãos. O rato de livros Bruce e a igualmente acadêmica e calada Jennifer partilhavam uma afinidade para buscas intelectuais, que serviu para cimentar ainda mais seu forte laço fraterno. Bruce foi estudar Medicina e Física, enquanto Jennifer seguiu carreira em Direito. Ambos perderam contato quando Bruce começou a trabalhar na ultra-secreta bomba gama dos militares. Depois de se formar, Jennifer estabeleceu-se como advogada criminalista em Los Angeles.

Anos mais tarde, Bruce procurou Jennifer para lhe confiar o trauma emocional de sua vida dupla como o Hulk. Na época, a moça estava defendendo um criminoso chamado Lou Monkton, que havia sido incriminado pelo gângster Nicholas Trask e acusado indevidamente de assassinato. Enquanto Jennifer levava Bruce de carro para sua casa em Los Angeles, um dos capangas de Trask atentou contra sua vida. Com sua prima perdendo rapidamente sangue devido aos ferimentos à bala, Bruce improvisou uma transfusão de emergência. Pouco depois, a ira de Jennifer desencadeou um processo que a transformou numa massa muscular de dois metros e 295 quilos. Mantendo sua inteligência como Mulher-Hulk, Jennifer iniciou carreira como combatente do crime meio-período.

Jennifer obtinha grande satisfação com suas aventuras como Mulher-Hulk. Embora desde o início fosse capaz de retomar a forma humana quando desejasse, ela raramente fazia isso. Já se especulou que alterações induzidas por radiação gama liberam um aspecto reprimido da personalidade do indivíduo afetado. A ira reprimida de Bruce emergiu como uma personalidade selvagem e infantil, enquanto o físico redescoberto de Jennifer aumentou em muito sua autoconfiança.

A Mulher-Hulk operou inicialmente no sul da Califórnia, mas sua reputação espalhou-se rapidamente. Sem hesitar, ela interrompeu temporariamente sua carreira de advogada e deixou a Califórnia para se juntar aos Vingadores. Mais tarde, atuou como integrante da firma Heróis de Aluguel Ltda. Substituindo o Coisa no cargo de membro forte do Quarteto Fantástico, a Mulher-Hulk integrou-se plenamente tanto à equipe quanto à família. Depois disso, Jennifer voltou aos tribunais, chamando a atenção como a única advogada de pele verde do mundo, mas está sempre disponível para trocar os *tailleurs* por colantes bem justos quando convocada pelos heróis mais poderosos da Terra.

Arte de Carlos Pacheco

THOR

Nome verdadeiro:	Thor
Primeira aparição:	*Journey Into Mystery 83 (1962)*
Altura:	1,98 m
Peso:	290 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Loiros

Thor é o filho de Odin, o longevo regente de Asgard. Criado juntamente com seu irmão adotivo, **Loki**, Thor era o herdeiro natural do reino dos deuses nórdicos. Quando adolescente, suas façanhas já eram lendárias. Ao atingir a idade adulta, Thor foi presenteado pelo pai com o martelo místico Uru chamado Mjolnir, que continua a ser, até os dias de hoje, o símbolo do poder do Deus do Trovão.

Journey Into Mystery 83, agosto/1962

Embora destemido em combate, Thor era obstinado e impulsivo, e quase deflagrou uma guerra entre os deuses de Asgard e os gigantes gelados de Jotunheim ao violar uma trégua entre os dois mundos. Decidido a ensinar-lhe uma lição de humildade, Odin baniu seu filho favorito para a Terra, removendo todas as recordações de sua existência como deus e aprisionando-o, por mais de uma década, na forma de um mortal deficiente físico, o dr. Donald Blake. Como Blake, Thor aprendeu o valor da humilde perseverança ao lidar com sua perna defeituosa, e passou a lidar com doentes e moribundos, no início como estudante de medicina e, mais tarde, como médico de sucesso.

Acreditando que Thor havia aprendido sua lição, Odin induziu o filho a viajar para a Noruega. Fugindo de uma ameaça, Blake ficou preso numa caverna, onde descobriu uma bengala retorcida de madeira. Irritado, golpeou-a contra uma rocha e retomou sua forma divina. A bengala revelou ser Mjolnir. Ao bater o cajado ou o martelo no chão, o filho de Odin era capaz de transformar Blake em Thor e vice-versa. Uma divindade na Terra, Thor reuniu-se com outros guerreiros de sua estatura e ajudou a fundar os **Vingadores.**

Um dos mais bravios guerreiros de Asgard, Thor é também o mais compassivo de todos os habitantes do reino. Jamais requerendo idólatras ou exigindo fidelidade de seus seguidores em troca de benesses e bênçãos, Thor decidiu ajudar a humanidade unicamente por sua compaixão pela raça humana. Apenas quando solicitou que seu filho voltasse a Asgard, Odin se deu conta da tolice que foi seu encantamento. Graças ao tempo em que viveu entre os mortais, o Deus do Trovão veio a amar a Terra quase tanto quanto o reino de seu nascimento. Com isso, mostrou-se constantemente dividido entre os dois mundos.

Thor operou com os Vingadores por muitos anos, ausentando-se ocasionalmente para lidar com questões em Asgard. Graças a seu excelente desempenho como um dos heróis mais poderosos da Terra, ele é conhecido e benquisto pela população em geral. No entanto, poucos crêem que seja verdadeiramente o Deus do Trovão asgardiano. Por fim, Thor decidiu abandonar sua vida dupla como Donald Blake, optando por manter sua verdadeira forma em tempo integral. Sempre atento à humildade do filho, Odin decidiu vinculá-lo a outros mortais ao longo dos anos, sendo o mais recente o técnico em emergências médicas Jake Olson.

THOR

Ao lidar com os humanos, Thor descobriu a bênção agridoce que é a imortalidade. Ele viu aqueles de quem gosta adoecerem e morrerem, enquanto ele mesmo não envelheceu um único dia aos seus olhos. É um fardo que pesa enormemente sobre os ombros do Deus do Trovão e freqüentemente leva-o a afastar-se dessas amizades, uma vez que sabe que, em sua percepção, elas serão breves.

Muitas das batalhas de Thor na Terra e em Asgard resultaram de planos de seu irmão adotivo. Sucessivamente, Loki tentou humilhar ou matar Thor, esperando tomar seu lugar como herdeiro do trono de Asgard. Além das interferências de Loki, o Deus do Trovão também enfrentou testes elaborados por Odin a fim de determinar a prontidão e capacidade do filho para um dia governar em seu lugar.

Apesar desses testes, Thor sentiu-se completamente despreparado para ascender ao trono após a morte de Odin em combate. Depois de um período de muitas dúvidas e luto, o Deus do Trovão assumiu a coroa e o cetro de Odin, relutantemente executando o legado de seu pai como o regente dos deuses. A humildade e compaixão aprendidas durante os anos de exílio na Terra capacitaram Thor a governar de um modo que deixaria Odin muito orgulhoso.

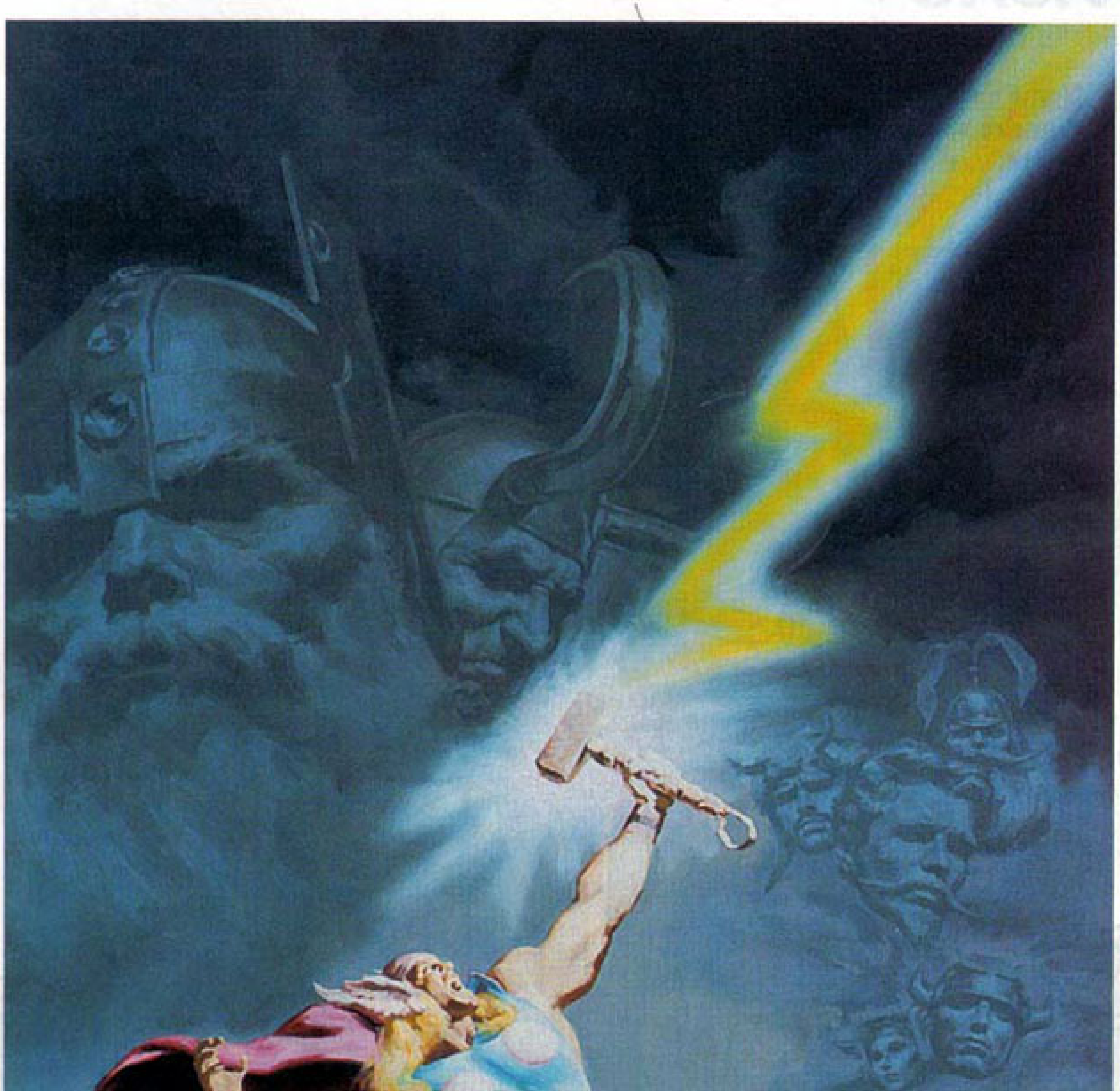
PODERES / ARMAS

- Força, velocidade, vigor e resistência a lesões
- Domínio sobre os elementos da tempestade
- O martelo Uru encantado Mjolnir, que pode projetar energia mística, abrir portais dimensionais e concede a Thor o dom de voar

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Thor Vol. 1*
- *Essential Avengers Vol. I-III*
- *Heróis da TV 101-111 Superaventuras Marvel 76*
- *As Guerras Sombrias (Homem-Aranha Premium 2-3)*
- *Em Todos os Mundos (Marvel 2002 7-8 / Marvel 2003 1-4)*
- *A Morte de Odin (Marvel 2003 5-12)*
- *Thor, Senhor de Asgard (Marvel 2004 Especial / Os Poderosos Vingadores 1-5)*

Arte de Tom Raney



Arte de Glen Orbik

VISÃO (VISION)

Nome verdadeiro: Visão
Primeira aparição: *Avengers 57 (1968)*
Altura: 1,90 m
Peso: 130 kg, podendo variar da intangibilidade a 90 toneladas
Olhos: Vermelhos
Cabelos: Ausentes

PODERES / ARMAS

- Controle da densidade / intangibilidade
- Feixes de radiação infravermelha e de microondas

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Avengers Vol. III*
- *Avengers: Celestial Madonna TPB*
- *Avengers/Defenders War TPB*
- *Avengers: Kree/Skrull War TPB*
- *Uma Vez Vingador... (Grandes Heróis Marvel Vol. 2 nº 1)*
- *Avengers: Supreme Justice TPB*
- *A Vingança de Ultron (Homem-Aranha Premium 13)*
- *Avengers Visionaries: George Pérez TPB*

Montado sob a direção de Ultron, Visão é um andróide que simula praticamente todas as funções orgânicas de um ser humano, entre as quais o pensamento independente. Em busca de desforra contra os Vingadores, Ultron programou os processadores neurais do Visão com os padrões cerebrais de Magnum e implantou células sintetizadas especiais, que lhe permitem alterar sua massa e solidez. Em seguida, o maligno robô enviou Visão para atrair os Vingadores a uma armadilha. Porém, tocado pela situação precária da equipe, o sintozóide sobrepujou os parâmetros de sua missão e ajudou os heróis a derrotarem seu criador.

Arte de Ariel Olivetti

Longe de criar um autômato frio e calculista, Ultron deu origem a uma forma de vida ansiosa por ter consciência. Visão serviu os Vingadores fielmente ao longo de anos, o tempo todo desejando transcender sua programação original como veículo de vingança e se tornar inteiramente "humano". Quando iniciou um relacionamento romântico com a Feiticeira Escarlate, Visão não acreditou que um andróide pudesse nutrir sentimentos de amor por outro ser. Por fim, no entanto, seu interesse resultou em verdadeiro amor e casamento.

Quando o mau funcionamento de um cristal de controle implantado nos circuitos cerebrais do Visão interferiu na capacidade de raciocínio do sintozóide, ele decidiu resolver os problemas do planeta assumindo o controle dos governos, economias e forças armadas do mundo. Após dominar o arsenal nuclear e o sistema de defesa dos Estados Unidos, Visão foi convencido por seus colegas Vingadores a abandonar seus planos. Travando combate consigo mesmo, ele rompeu seus vínculos com os bancos de dados do planeta.

Na esteira da conduta do andróide, as nações da Terra passaram a considerar Visão como uma ameaça suprema à segurança. Por fim, agentes do governo o seqüestraram e desmontaram, apagando sua memória. A Feiticeira Escarlate e os Vingadores conseguiram recuperar os componentes de seu colega, e Hank Pym reconstruiu e reprogramou Visão. No entanto, o andróide voltou à existência sem emoções humanas, incapaz até mesmo de se recordar de seu amor pela Feiticeira Escarlate.

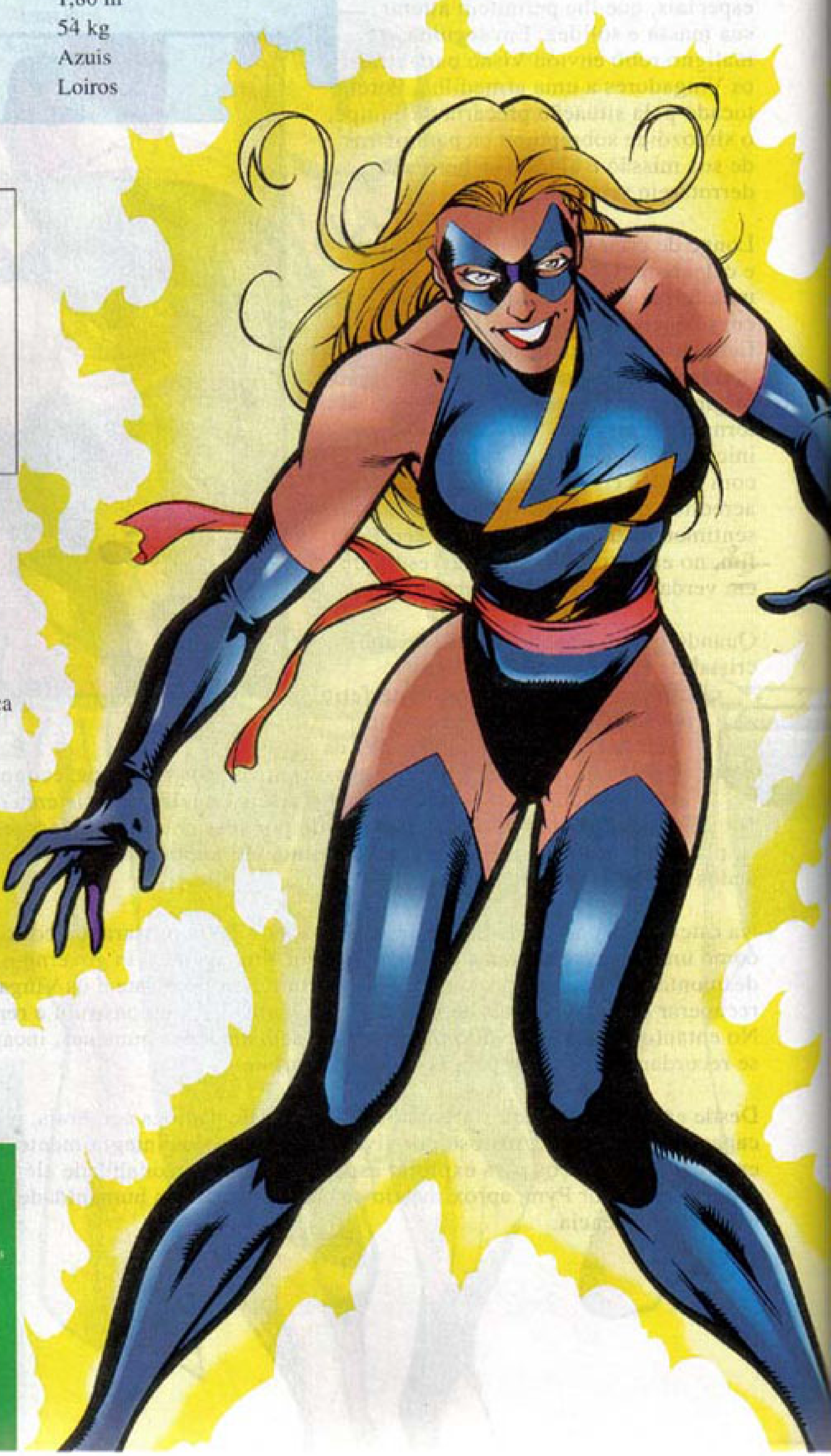
Desde então, Visão adquiriu um novo conjunto de padrões cerebrais, recuperando sua capacidade de sentir. Ansioso por vivenciar as emoções integralmente, o sintozóide empreendeu esforços para explorar aspectos de sua personalidade além daqueles pré-programados por Pym, aproximando-se cada vez mais da humanidade que almejou durante toda sua existência.

WARBIRD

Nome verdadeiro:	Carol Susan Jane Danvers
Primeira aparição:	*Marvel Super-Heroes 13 (1967)*
Altura:	1,80 m
Peso:	54 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Loiros

PODERES / ARMAS

- Força sobre-humana
- Alto grau de resistência
- Capacidade de emitir rajadas fotônicas de força
- Vôo
- Absorção de energia, ampliando suas outras capacidades

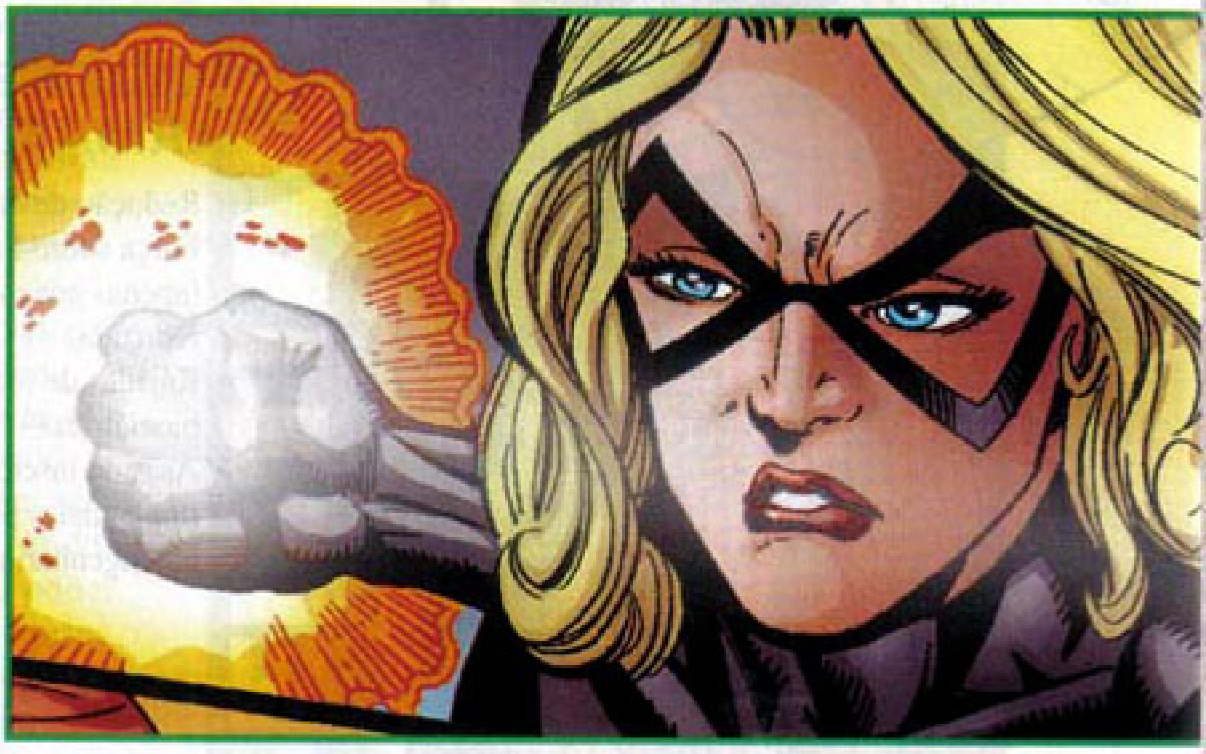


LEITURA ESSENCIAL

- *A Dinastia Kang (Marvel 2003 1-12 / Marvel 2004 Especial / Os Poderosos Vingadores 1-4)*
- *Uma Vez Vingador... (Grandes Heróis Marvel Vol. 2 nº 1)*
- *Avengers: Supreme Justice TPB*
- *Essential X-Men Vols. III & IV*

Sempre dada a correr riscos, Carol Danvers alistou-se muito jovem na Força Aérea, em parte devido à sua paixão por aviões, mas principalmente porque seu pai não era favorável a que meninas cursassem a faculdade. Motivada a se consagrar num mundo masculino, ela foi promovida rapidamente e se tornou uma das principais agentes secretas do serviço militar. Como conseqüência, tornou-se a mais jovem chefe de segurança da NASA no Cabo Canaveral – e a primeira mulher a assumir o cargo. Nesse posto, Carol conheceu o primeiro Capitão Marvel e acabou se envolvendo em sua luta para salvar a Terra de sua própria raça, os Krees.

Durante o confronto entre o Capitão Marvel e um inimigo alienígena, Carol foi acidentalmente irradiada pelas energias desconhecidas de um aparelho kree, que ampliou sua estrutura genética. Tornando-se um híbrido de humano e kree, ela foi agraciada com força e velocidade sobre-humanas, poder de vôo, um "sétimo sentido" clarividente e todas as capacidades de luta de um guerreiro kree. Vítima das circunstâncias, Carol tirou proveito da maioria de suas recém-descobertas habilidades. Ela rapidamente se estabeleceu como uma campeã da Terra e, freqüentemente, lutou ao lado dos Vingadores.



Arte de Manuel Garcia

A vida de aventuras de Carol sofreu uma trágica guinada quando ela foi privada de sua própria identidade por Vampira, na época operando em conluio com a Irmandade de Mutantes. Juntamente com suas recordações, Carol perdeu praticamente todas as suas capacidades sobre-humanas. Mais tarde, submetida a um raio evolucionário alienígena que desencadeou o potencial latente de seus genes amplificados, ela adquiriu uma gama de poderes cósmicos cuja energia provinha de um buraco branco. Embora o Professor X tenha restaurado sua memória, Carol não possuía mais os fortes laços emocionais com as pessoas e lugares de seu passado. Uma estranha em seu próprio corpo, ela deixou o planeta e seus próprios problemas em busca de um novo começo entre as estrelas.

A jovem voltou à Terra alguns anos depois e acabou se realistando nos Vingadores como Warbird. Àquela altura, porém, seus poderes cósmicos estavam reduzidos a uma fração do que haviam sido. Uma pálida sombra do que já fora, Carol buscou o consolo no alcoolismo. A antiga estrela deslumbrante da cena super-heróica havia se apagado. Atingindo o fundo do poço, ela abandonou a equipe após uma corte marcial que julgou sua conduta imprópria para uma Vingadora.

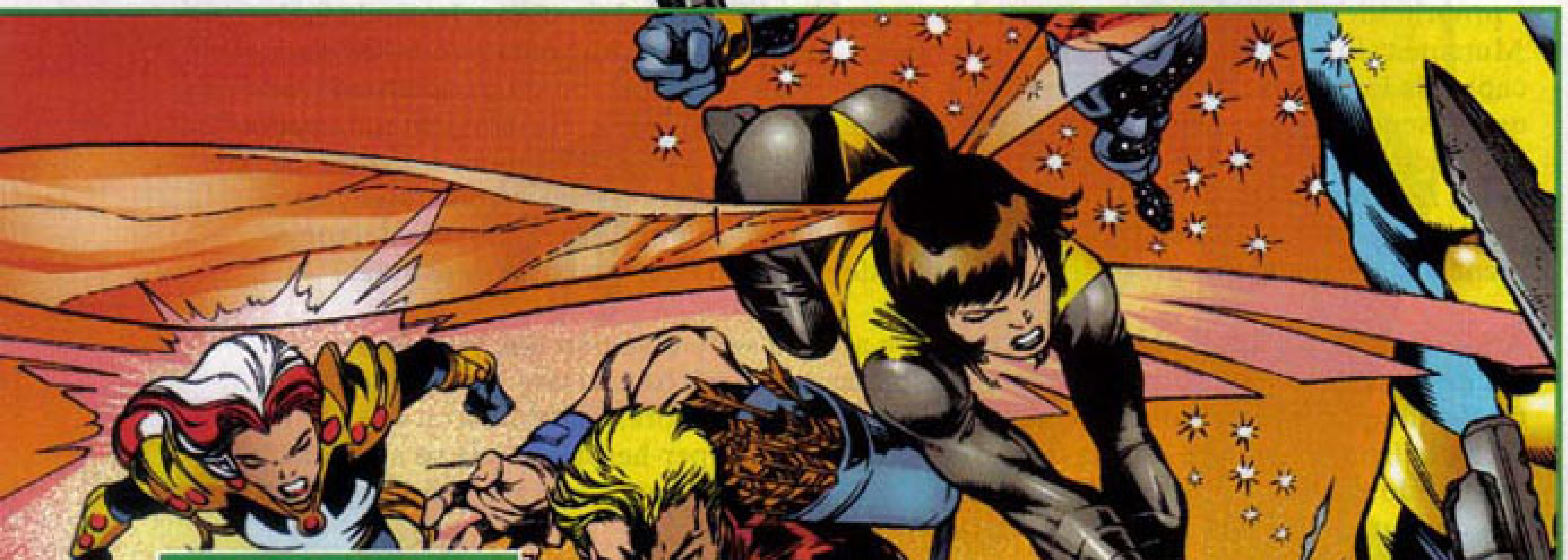
Por fim, Carol fez as pazes com seu conturbado passado e se reergueu, voltando a atuar como Vingadora. Assumindo a responsabilidade por seus atos, ela superou o vazio emocional, o alcoolismo, os graus significativamente reduzidos de poder e o fracasso diante de seus colegas, mostrando ser de grande valor para os Vingadores. Inflexível e tempestuosa, Carol é uma guerreira por natureza, motivada por um espírito de combate que se recusa a se render. Ela ainda enfrenta seus demônios pessoais, mas desafia as próprias fraquezas em face a situações extremamente arriscadas.

VESPA (WASP)

Nome verdadeiro:	Janet Van Dyne
Primeira aparição:	*Tales to Astonish 44 (1963)*
Altura:	1,62 m
Peso:	50 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Castanho-avermelhados

PODERES / ARMAS

- Redução de tamanho
- Força sobre-humana (apenas em estatura reduzida)
- Rajadas de força bioelétricas
- Asas de inseto implantadas por bioengenharia



Arte de Carlos Pacheco

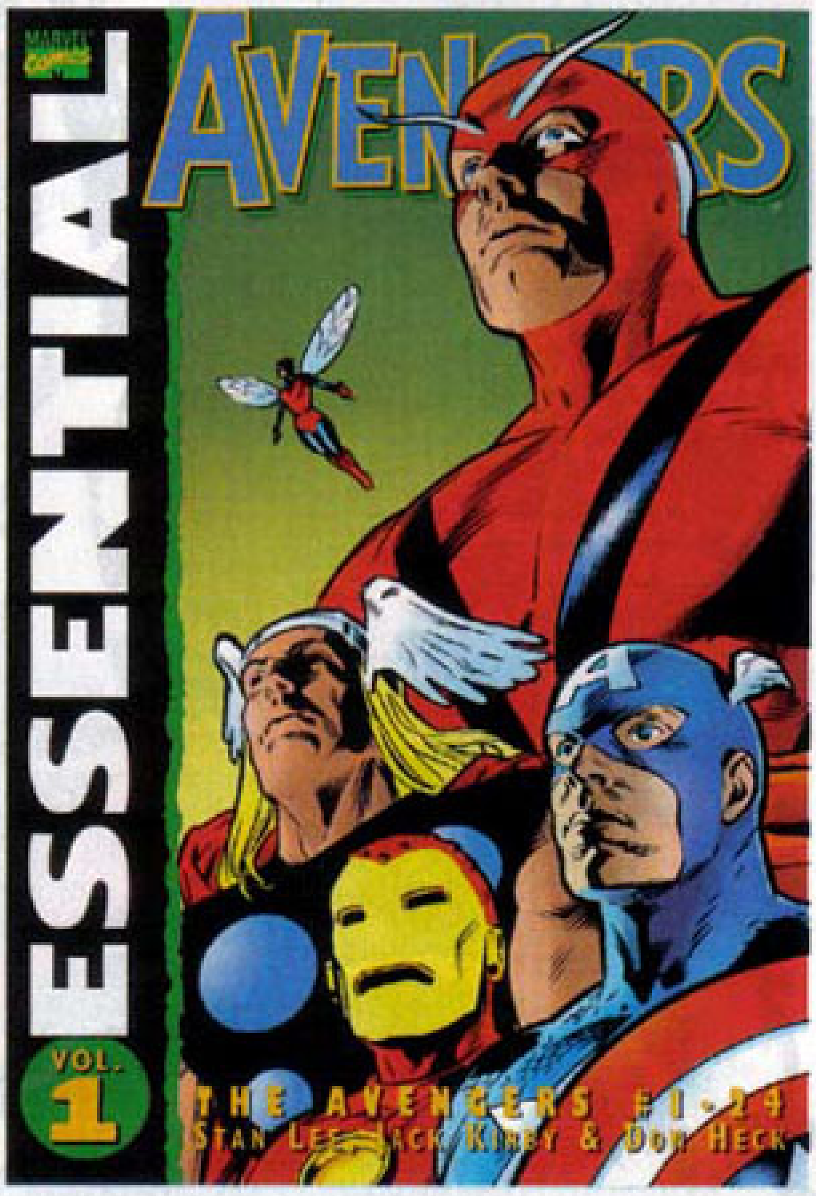
LEITURA ESSENCIAL

- *Vingadores Eternamente (Grandes Heróis Marvel Premium 6-16)*
- *Uma Vez Vingador... (Grandes Heróis Marvel Vol. 2 nº 1)*
- *A Vingança de Ultron (Homem-Aranha Premium 13)*
- *Avengers: Under Siege TPB*
- *Essential Avengers Vol. I-III*

Janet Van Dyne é a filha mais velha do renomado cientista Vernon Van Dyne. Quando seu pai foi assassinado, a desolada jovem buscou o apoio do colega dele, o famoso bioquímico Hank Pym. Sem o conhecimento da moça, Hank levava uma vida dupla como o diminuto aventureiro Homem-Formiga. Impressionado pela força moral de Janet, Hank revelou sua identidade secreta e propôs a conversão dela numa criatura superpoderosa, para que assim pudesse vingar a morte do pai. Janet prontamente aceitou.

Baseando-se em suas recentes pesquisas sobre a estrutura orgânica das vespas, Hank implantou, sob as escápulas e têmporas de Janet, células correspondentes àquelas encontradas respectivamente nas asas e antenas dos insetos. Ele também a ensinou a utilizar as Partículas Pym, capacitando-a a encolher à altura mínima de 3,8 centímetros e voltar ao normal. Devido às técnicas de bioengenharia de Hank, Janet pôde manifestar asas e se comunicar telepaticamente com insetos em seu estado reduzido. Como Vespa, ela ajudou o Homem-Formiga a levar o assassino de seu pai à justiça. Depois disso, tornou-se parceira de combate ao crime do diminuto herói, desenvolvendo suas habilidades de modo a um dia poder tornar-se uma heroína por conta própria.

Essential Avengers Vol. I



A Vespa foi a única mulher entre os fundadores dos Vingadores, lutando ao lado do Homem-Formiga e seus outros colegas contra inimigos que nenhum super-herói sozinho poderia derrotar. Depois da aventura inicial dos Vingadores, foi a Vespa que batizou a equipe. Enquanto isso, a parceria de Janet com Hank resultou numa união mais profunda. Os dois, por fim, se apaixonaram e se casaram.

Quando fez 23 anos, Janet assumiu integralmente sua herança. Agora muito rica, ela continuou motivada como antes. Decidida a dar continuidade a suas aventuras, a jovem iniciou também uma carreira de sucesso como estilista. A essa altura, já era do conhecimento de todos que ela era a Vespa. Janet teve sucesso apenas em sua vida profissional, mas seu conturbado casamento com Hank terminou em divórcio, principalmente devido à instabilidade emocional do marido e à culpa que ele nutria pela criação de Ultron. No entanto, anos depois, Janet reconciliou-se com Hank.

Embora tenha iniciado sua carreira de combate ao crime para ajudar o Homem-Formiga, Janet provou seu valor como aventureira. Também tornou-se uma grande líder e estrategista, quer à frente dos Vingadores, quer apenas exercendo seus dons naturais.

MAGNUM (WONDER MAN)

Nome verdadeiro:	Simon Williams	**Peso:**	172 kg
Primeira aparição:	*Avengers 9 (1964)*	**Olhos:**	Vermelhos
Altura:	1,88 m	**Cabelos:**	Cinzas, ausente na forma iônica

PODERES / ARMAS

- Força, resistência e vigor sobre-humanos
- Vôo

LEITURA ESSENCIAL

- *Vingadores: Perigo Real e Imediato (Grandes Heróis Marvel Premium 1-4 / Homem-Aranha Premium 9-10)*
- *Uma Vez Vingador... (Grandes Heróis Marvel Vol. 2 nº 1)*
- *Essential Avengers Vol. 1 TPB*

Simon Williams era o filho caçula de Sanford Williams, industrial e fundador de uma empresa fabricante de armas de grande renome. Quando o ancião morreu, Simon, então com 22 anos, assumiu o controle da Williams Inovações. Devido à sua pouca experiência em administração, a companhia começou a perder sua capacidade competitiva no mercado. Desesperado, Simon investiu o dinheiro da empresa em vários empreendimentos ilícitos. Mais tarde, a diretoria soube de suas ações e ele foi levado a julgamento.

Avengers: Clear and Present Dangers TPB

O criminoso de guerra Heinrich Zemo leu sobre o caso de Simon. Intrigado pela declaração da imprensa de que Simon culpava sua concorrente, as Indústrias Stark, por sua derrocada, o Barão Zemo recrutou Simon para tomar parte de seu grupo, os Mestres do Terror. Zemo acreditava que Anthony Stark fosse o patrão de seu inimigo, o **Homem de Ferro.** Na verdade, Stark era o Homem de Ferro. Desorientado pelas turbulências em sua vida, Simon concordou em se tornar cobaia do "raio iônico" de Zemo, que lhe concederia força e resistência sobre-humanas. Depois de se submeter a pesados tratamentos químicos e radiativos, Simon adquiriu os atributos que lhe foram prometidos.

Numa batalha encenada contra os Mestres do Terror, Magnum conquistou a confiança dos **Vingadores** – apenas para levar a equipe a uma emboscada. No entanto, durante os confrontos, Simon teve um surto de consciência e decidiu que não trairia mais a bondade dos Vingadores mesmo que isso lhe custasse a vida. Privado do tratamento de prolongamento da vida de Zemo, Magnum sucumbiu aos efeitos misteriosos de sua aquisição de poder. Dizendo aos Vingadores que estava feliz por sua última ação ser de natureza nobre, Magnum tombou, sem exibir sinais vitais.

Embora supostamente morto, Magnum havia, na realidade, entrado em um estado comatoso semelhante à morte, decorrente das ainda instáveis alterações mutagênicas desencadeadas em seu corpo. Tempos depois, os Vingadores se deram conta de que Simon havia evoluído de carne e osso para uma substância semelhante a tecido orgânico nutrida por energia iônica. Depois de ser revivido, Magnum tornou-se membro efetivo dos Vingadores. Desde que se uniu à equipe, trabalhou como ator, consultor de segurança e dublê. Sua confiança aumentou a cada vitória. Impregnado de energia iônica, Simon começou a se sentir imortal... até que a explosão de um canhão iônico **kree** dispersou a energia de seu corpo.

O amor de Magnum por Wanda Maximoff, a **Feiticeira Escarlate,** vinculou-o ao plano material; o amor da jovem mutante por Simon permitiu que ela canalizasse as energias caóticas que amealhou para dar andamento à sua ressurreição. Sentindo-se indigno de uma segunda chance devido aos erros de seu passado, Simon procurou restaurar sua dignidade e auto-estima. A fim de ajudar todos aqueles massacrados por forças além de seu controle, ele criou a Segundas Chances, uma fundação sem fins lucrativos mantida pelo relançamento de seus filmes e vídeos, bem como incontáveis novos projetos e patrocínios. Finalmente livre de seus demônios pessoais, Magnum tornou-se um combatente do crime autoconfiante e membro valoroso dos maiores heróis da Terra.

Arte de George Pérez

EDWIN JARVIS

Nome verdadeiro:	Edwin Jarvis	**Peso:**	72 kg
Primeira aparição:	*Tales of Suspense 59 (1964)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	1,80 m	**Cabelos:**	Negros

Contratado por Howard e Maria Stark, o mordomo Edwin Jarvis continuou a servir a família mesmo depois da morte de seus patrões. Ele estava presente quando o filho deles, Tony, como **Homem de Ferro**, convocou a primeira reunião dos **Vingadores** e doou a mansão Stark para ser usada como quartel-general da equipe. Desde esse dia, Jarvis mora na mansão e atua como mordomo dos maiores heróis da Terra.

Embora inicialmente tenso com seus novos patrões, Jarvis pouco a pouco acostumou-se com os Vingadores, tornando-se íntimo de muitos dos integrantes da equipe. Jarvis serviu o grupo com inquebrantável lealdade e um desempenho irretocável ao longo dos anos. Seus deveres variavam desde afazeres domésticos habituais até a supervisão de sistemas de tecnologia de ponta. O fiel mordomo frenqüentemente auxiliou os Vingadores em suas missões, desempenhando operações de apoio muito além das competências de sua função básica.

Arte de Michael Gaydos

Uma voz de retumbante normalidade num mundo tomado pelo fantástico, Jarvis atua muitas vezes como uma tábua de salvação para integrantes cujas carreiras heróicas causaram dificuldades em suas vidas civis. Quase agindo como um pai substituto, ele serviu como confidente para alguns dos Vingadores mais jovens, que freqüentemente se vêem sobrecarregados pelas responsabilidades da participação na equipe.

Sempre vigilante e extremamente confiável, Jarvis é um membro indispensável da equipe de apoio dos Vingadores. E, embora jamais transpareça, se sente extremamente recompensando pelo fato dos heróis o honrarem com sua confiaça.

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Avengers Vol. I-III TPB*
- *A Dinastia Kang (Marvel 2003 1-12 / Marvel 2004 Especial / Os Poderosos Vingadores 1-4)*
- *Avengers: Under Siege TPB*

RICK JONES

Nome verdadeiro:	Rick Jones	**Peso:**	75 kg
Primeira aparição:	*Incredible Hulk 1 (1962)*	**Olhos:**	Castanhos
Altura:	1,75 m	**Cabelos:**	Castanhos

Órfão ainda adolescente, Rick Jones fugiu de uma instituição estadual para jovens delinqüentes após sofrer abusos e violência. Desta forma, acabou trabalhando em subempregos para ganhar a vida. Descuidado e rebelde, dirigiu seu jipe até a área de testes da bomba gama experimental do exército como desafio juvenil na noite da primeira detonação do dispositivo. O dr. Bruce Banner, projetista da arma, arremessou Jones numa vala segundos antes da bomba explodir. Como resultado de seu ato abnegado, Banner foi colhido pelo impacto total da explosão, o que resultou em sua transformação no Hulk. Jones continuou ao lado do monstro por algum tempo, auxiliando a criatura num esforço para expiar parte da culpa que sentia por sua criação.

Quando Loki assumiu o controle do Hulk, Jones ajudou a formar os Vingadores para conter a violência da criatura. Acolhendo sua recém-descoberta vida de aventuras, ele serviu, por um breve período, como parceiro do Capitão América. Jones acompanhou vários heróis ao longo dos anos – a princípio fascinado por eles, depois invejando seus dons sobre-humanos. O rapaz encontrou, por acaso, a solução perfeita para seu problema ao descobrir um par de braceletes alienígenas que permitiam a ele trocar de lugar com o Capitão Marvel, um guerreiro kree aprisionado na dimensão conhecida como Zona Negativa. Ao invocar Mar-Vell, Jones podia desempenhar o papel de herói enquanto sua contraparte fazia todo o trabalho.

Depois de Mar-Vell morrer vitimado pelo câncer, Jones voltou para o lado de Banner. Nesse meio tempo, conheceu e, por fim, casou-se com Marlo Chandler, o amor de sua vida. Embora os dois tenham tido sua cota de problemas, seu relacionamento sobreviveu à morte, desmembramento e separações galácticas.

Quando Jones sacrificou-se para impedir a destruição de toda a realidade durante um conflito pelos meandros do tempo envolvendo os Vingadores, o filho de Mar-Vell, Genis, fundiu sua força vital à do eterno parceiro de heróis, que havia sofrido ferimentos letais. O resultado foi um novo Capitão Marvel, uma combinação de Genis e Jones. Herói mais uma vez, Rick está de volta à ação e à aventura, desfrutando sua perspectiva privilegiada do mundo dos super-heróis.

LEITURA ESSENCIAL

- *A Dinastia Kang (Marvel 2003 1-12 / Marvel 2004 Especial / Os Poderosos Vingadores 1-4)*
- *Avengers: The Kree/Skrull War TPB*
- *A Morte do Capitão Marvel*
- *Capitão Marvel: Primeiro Contato (Homem-Aranha Premium 17 / Quarteto Fantástico & Capitão Marvel 1-6)*
- *Essential Hulk Vol. I*
- *Essential Avengers Vol. I*
- *Essential Captain America Vol. II*

Arte de ChrisCross

"THUDERBOLT" ROSS

Nome verdadeiro:	General Thaddeus E. "Thuderbolt" Ross	**Peso:**	111 kg
Primeira aparição:	*Incredible Hulk 1 (1962)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	1,82 m	**Cabelos:**	Brancos

Feroz como um urso, Thaddeus Ross é o derradeiro membro de uma orgulhosa família de militares. Ross rapidamente conquistou promoções, acumulando um registro notável de bons serviços prestados à Força Aérea. Ele adquiriu seu apelido durante um de seus primeiros combates, porque atacou com a velocidade e a força de um trovão. Durante tempos de paz, Ross foi incumbido de comandar uma base no deserto do Novo México.

Apesar da insatisfação por ter de assumir um serviço burocrático, Ross sobressaiu-se no comando da pesquisa sobre o uso da radiação gama para fins militares. O general, entretanto, antipatizava com o civil que supervisionava o projeto da bomba gama, dr. Bruce Banner. Pior ainda: a filha de Ross, Betty – que ele esperava um dia ver casada com um militar –, sentiu-se atraída pelo pusilânime cientista.

Após o surgimento do Hulk perto da Base do Deserto, pouco depois de Banner ser colhido pela explosão da primeira bomba gama, o Pentágono designou Ross para liderar a "Operação Hulk". Sua missão: encontrar e capturar ou matar o monstro. Ross e o resto do mundo souberam, tempos depois, que o próprio Banner era o Hulk, o que lhe deu motivação ainda maior para caçar o homem que ele julgava não ser bom o bastante para sua filha.

O maior desafio pessoal da missão de Ross deu-se quando Banner e Betty se casaram. Embora tenha se oposto vigorosamente ao matrimônio, o general com o tempo aceitou a união, pensando na felicidade de sua filha.

O relacionamento de Ross com o genro sofreu novo revés quando foi diagnosticado que Betty sofria de envenenamento radioativo, conseqüência da exposição prolongada aos raios gama presentes em Banner. Após a morte de Betty, Ross retomou sua caçada, jurando que Banner pagaria com a própria vida pelo que fez à sua filha. Quando soube que o Abominável fora o responsável pela morte de Betty, Ross induziu o genro a empreender um selvagem confronto com a criatura. O Hulk quase matou seu odiado inimigo antes de Banner retomar o controle. Em seguida, Ross prendeu o derrotado Abominável.

Dividido pelo ódio absoluto ao Hulk e o amor incondicional à filha falecida, Thunderbolt Ross é atormentado pela morte de Betty, as ações que realizou em seu nome e a vida que poderia ter levado caso o Hulk jamais tivesse existido.

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Hulk Vol. 1*
- *Cães de Guerra (Paladinos Marvel 1-7)*

Arte de John Romita Jr.

DR. LEONARD SAMSON

Nome verdadeiro:	Leonard Samson	**Peso:**	172 kg
Primeira aparição:	*Incredible Hulk 141 (1971)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	1,98 m	**Cabelos:**	Verdes

O renomado psiquiatra dr. Leonard Samson procurou o general "Thunderbolt" Ross propondo um plano inusitado de extrair a radiação gama de Bruce Banner no momento em que ele se transformasse no Hulk, curando desta forma a afecção do físico nuclear. O procedimento foi um sucesso, mas a curiosidade científica levou Samson a expor a si mesmo ao excesso de radiação gama, transformando-se num musculoso gigante de cabelos verdes, dotado das capacidades físicas comparáveis às do Hulk. Diferente do gigante de jade, Samson preservou sua personalidade e inteligência depois da transformação, que se mostrou definitiva.

Adotando a alcunha de "Doc" Samson, o psiquiatra devotou sua vida a estudar e, se possível, curar o Hulk. Para Samson, Banner é o maior estudo de caso em psicologia anormal, um mistério que ele não pode ignorar. O médico foi atraído para as aventuras do Hulk em numerosas ocasiões. Embora tenha obtido vários graus de sucesso temporário com a criatura, ele ainda não descobriu uma cura duradoura.

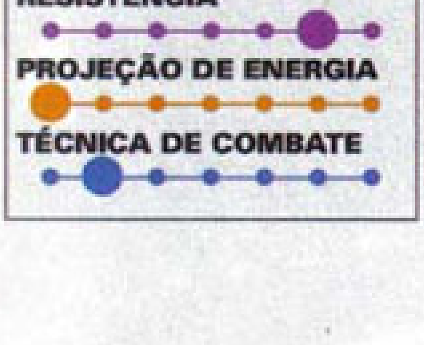
Samson manifestou um intenso interesse profissional nos chamados "super-humanos", colocando-se à disposição de muitos dos amigos e colegas do Hulk. Compreendendo muito bem as tensões emocionais que tais superseres podem vivenciar, Samson cuida de suas necessidades psicológicas e psiquiátricas, além de buscar uma cura para o Hulk. Por curiosidade profissional e uma forte compaixão, ele continua a acompanhar a vida de Banner e está sempre pronto para estar a seu lado quando a situação pedir.

LEITURA ESSENCIAL

- *Banner! (Marvel Apresenta 3)*
- *O Retorno do Monstro (Hulk & Demolidor 4-9)*
- *Ponto de Ebulição (Hulk & Demolidor 10-12)*
- *Transferência de Poder (O Incrível Hulk 1-3)*

PODERES / ARMAS

- Força, resistência e saltos sobre-humanos



Arte de Ron Garney

ABOMINÁVEL (ABOMINATION)

Nome verdadeiro:	Emil Blonsky	**Peso:**	445 kg
Primeira aparição:	*Tales to Astonish 90 (1967)*	**Olhos:**	Verdes
Altura:	2,00 m	**Cabelos:**	Ausentes

Incumbido de roubar a pesquisa do dr. Bruce Banner, o espião Emil Blonsky acidentalmente expôs-se aos raios gama. Em vez de matá-lo, a radiação transformou Blonsky num monstro de pele verde. Numa cruel ironia do destino, ele não pôde mais reassumir a forma humana, mas manteve sua personalidade e inteligência. O Abominável compreendeu então que não poderia retornar à sua vida pregressa ou à sua mulher, que passou a acreditar que ele estivesse morto.

Devido à metamorfose promovida pelos raios gama, Blonsky culpa Banner – e o embrutecido alter ego do cientista, o Hulk – por seu estado. O Abominável e o Hulk se digladiaram em numerosas ocasiões, com o primeiro sempre desempenhando o papel de agressor. Vez por outra, Blonsky levava vantagem nos confrontos, mas, no fim, o Hulk sempre triunfava. Com o tempo, o ódio por Banner levou Blonsky próximo da insanidade.

O Abominável tornou-se cada vez mais hostil quando soube que Banner havia se casado com Betty Ross, filha do general "Thunderbolt" Ross. Blonsky havia perdido sua mulher e, por isso, considerou muito justo que Banner fosse obrigado a se afastar de Betty. Enquanto a moça se recobrava de uma doença causada pela exposição aos raios gama presentes no corpo de Banner, Blonsky envenenou-a fatalmente. O engenhoso plano fracassou, no entanto, quando Banner perdoou Blonsky. O Abominável não pôde compreender ou suportar a indulgência de seu inimigo, e seu momento de triunfo converteu-se de modo aviltante numa esmagadora derrota. Blonsky percebeu que havia se tornado aquilo que odiava: ele, não o Hulk, era o monstro feroz e inumano.

PODERES / ARMAS

- Força, resistência e vigor sobre-humanos
- Invulnerabilidade
- Dons regenerativos

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Hulk Vol. I & II*

Arte de John Romita Jr.

DESTRUIDOR (DESTROYER)

Nome verdadeiro:	Destruidor	**Peso:**	385 kg
Primeira aparição:	*Journey Into Mystery 118 (1965)*	**Olhos:**	Ausentes
Altura:	1,98 m	**Cabelos:**	Ausentes

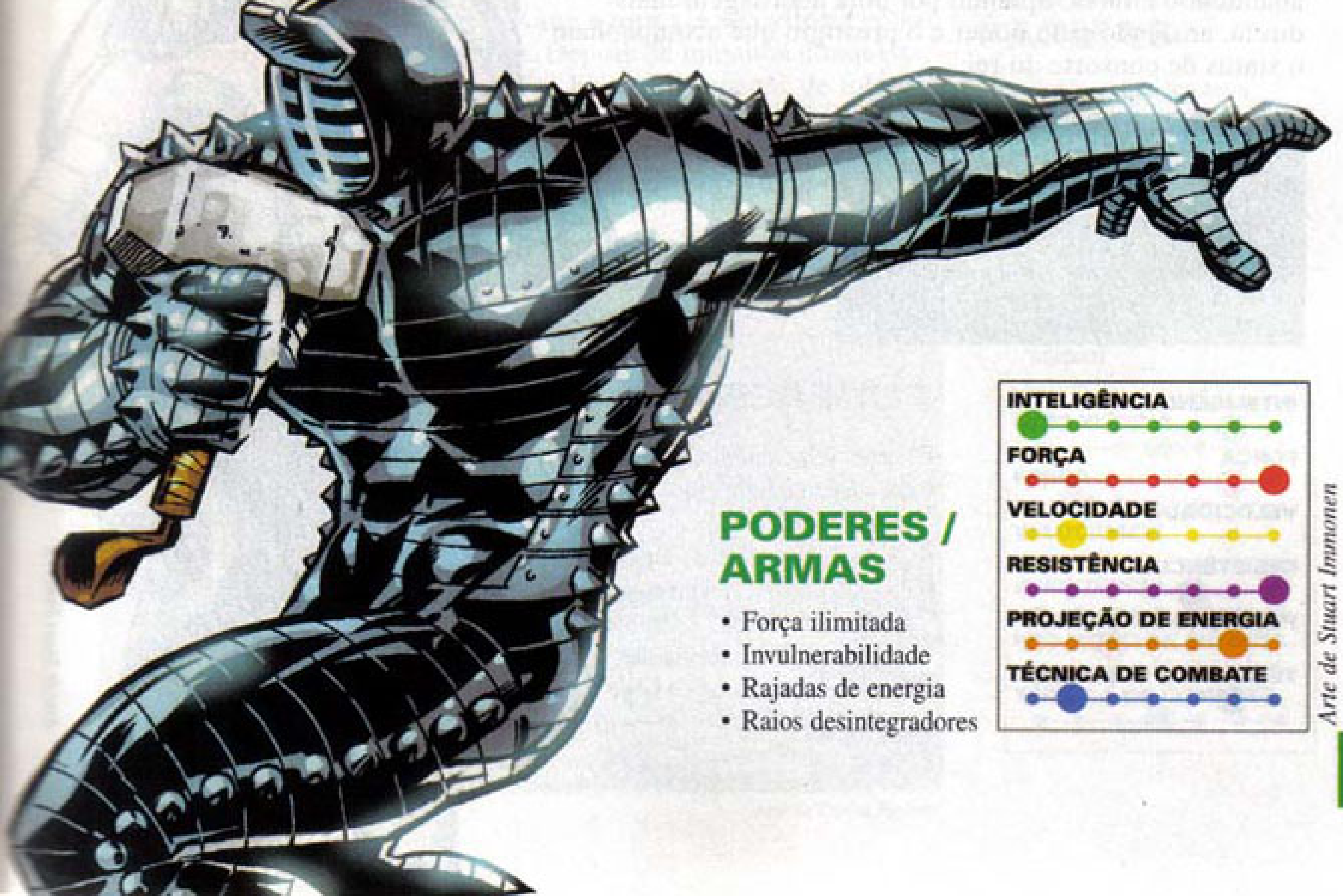
Odin, o senhor de Asgard, criou a armadura encantada conhecida como "O Destruidor" mais de mil anos atrás, antecipando o dia em que os misteriosos e vastamente poderosos Celestiais ameaçariam destruir a Terra. A armadura, em si, é inerte, a menos que seja animada pela força vital de um deus ou de um ser humano, mas o apetite do Destruidor por devastação é suficiente para sobrepujar até mesmo o mais bem-intencionado ocupante. Pouco depois de sua criação, Odin enterrou o Destruidor no topo de uma montanha para salvaguardá-lo até que se tornasse necessário.

Ao longo dos anos, numerosos deuses e humanos procuraram o Destruidor e tentaram fazer uso dele em benefício próprio. Com muita freqüência, Loki ocupou o receptáculo pessoalmente ou engendrou empregá-lo em sua interminável contenda com Thor. O Deus do Trovão jamais conseguiu derrotar o Destruidor em combate corpo a corpo. Em vez disso, sempre contou com a astúcia, freqüentemente valendo-se de algum estratagema para extrair a força vital da armadura. Uma criatura inteiramente mágica abastecida por ódio puro, o Destruidor jamais precisa descansar ou se recompor. Trata-se de um inimigo incansável, com força muito maior do que qualquer guerreiro de Asgard.

Em combate, a armadura encantada já demonstrou possuir poder suficiente para erradicar os asgardianos ou a própria Cidade Dourada. O Destruidor é a arma mais poderosa dos deuses, bem como seu inimigo supremo, caso caia em mãos erradas.

LEITURA ESSENCIAL

- *Marvel Masterworks: Thor Vol. III*
- *As Guerras Sombrias (Homem-Aranha Premium 2-3)*



PODERES / ARMAS

- Força ilimitada
- Invulnerabilidade
- Rajadas de energia
- Raios desintegradores

Arte de Stuart Immonen

ENCANTOR (ENCHANTRESS)

Nome verdadeiro:	Amora	**Peso:**	204 kg
Primeira aparição:	*Journey Into Mystery 103 (1964)*	**Olhos:**	Verdes
Altura:	1,90 m	**Cabelos:**	Loiros

Filha de pais desconhecidos no reino dos deuses nórdicos, a complexa Amora fugiu de casa quando menina e tornou-se aprendiz de uma das mais poderosas feiticeiras de Asgard. Na tentativa de dominar as artes místicas em benefício próprio, Amora mostrou-se indisciplinada e incapaz de concentrar sua atenção, o que a levou a ser expulsa por sua mentora. Sem se intimidar, a bela deusa passou a empregar sua beleza para seduzir outros magos asgardianos e convencê-los a lhe ensinar seus segredos.

Desde que Thor foi banido para a Terra por Odin, Encantor escolheu como alvos o Deus do Trovão e seu mundo adotivo. Amora não aceita a atenção que Thor dedica à humanidade, acreditando que ele deveria retornar ao seu devido lugar como soberano de Asgard – com ela ao seu lado. Encantor aliou-se inúmeras vezes a criminosos da Terra, tais como os Mestres do Terror, numa tentativa de adquirir poder e chamar a atenção de Thor.

Embora a princípio o tenha visto como um instrumento em sua busca por maior poder e reconhecimento, Amora tem hoje sentimentos genuínos pelo Deus do Trovão. Sentindo a nobreza inerente de Encantor, Thor demonstrou nutrir atração semelhante por ela. Os dois tiveram um breve romance, que terminou quando ele escolheu mais uma vez a Terra em detrimento de Asgard.

Dividida entre desejos conflitantes, Encantor continuou a tentar se aproximar de Thor, tendo seus sentimentos pelo Deus do Trovão comprometendo seu desejo de poder. Ela até assumiu uma forma humana para ficar perto dele em um de seus disfarces mortais. Quando Thor ascendeu ao trono de Asgard, Encantor abandonou a farsa, optando por uma abordagem mais direta, ansiando pelo poder e o prestígio que acompanham o status de consorte do rei.

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Thor Vol. 1*
- *Essential Avengers Vol. 1*
- *Guerras Secretas*
- *A Morte de Odin (Marvel 2003 5-12)*
- *Thor, Senhor de Asgard (Marvel 2004 Especial / Os Poderosos Vingadores 1-5)*

PODERES / ARMAS

- Força, velocidade, vigor e resistência a ferimentos em escala divina
- Controle sobre forças místicas
- Projeção de encantamentos, criação de ilusões
- Controle sobre a mente dos homens com um único beijo

Arte de Stuart Immonen

KANG

Nome verdadeiro:	Desconhecido	**Altura:**	1,93 m
Primeira aparição:	*Fantastic Four 19 (1963, como Rama-Tut), Avengers 8 (1964, como Kang)*	**Peso:**	97 kg
		Olhos:	Castanhos
		Cabelos:	Castanhos

Nascido no século 30 de um futuro possível, Kang não pretendia definhar na paz e prosperidade de sua era. Inspirado pelos líderes militares do passado, ele ansiava pela glória da conquista e da aventura. Encontrando os despojos de uma máquina do tempo na mansão de seu ancestral, Kang começou a saquear várias eras em busca de tecnologia e armamentos. Por fim, criou um reino para si no Egito antigo, onde empregou sua tecnologia roubada para dominar os egípcios. Assumindo o nome de Rama-Tut, Kang governou a região do Nilo por cerca de dez anos antes de, mais uma vez, tornar-se impaciente e se aventurar novamente no fluxo do tempo.

Depois de conquistar os últimos vestígios da humanidade no ano 4000 d.C. e o século 30, no qual nasceu, Kang dedicou-se a subjugar o final do século 20 e o começo do 21, as únicas eras cujos campeões representavam alguma resistência aos seus avanços. Empenhado em forjar de maneira indelével sua lenda, Kang mobilizou suas forças e empreendeu seu mais ousado ataque no século 21.
Apesar da resistência dos Vingadores, Kang conquistou todo o mundo. Porém, traído pelas ações de seu filho Marcus, acabou derrotado. Preso, Kang aceitou enfrentar o julgamento e a execução. Sob seu ponto de vista, suas ações seriam lembradas por todos os tempos e seu filho seguiria em frente, tornando-se uma lenda por seus próprio méritos.

Contra a vontade de Kang, Marcus o traiu uma segunda vez, resgatando-o da prisão. Não mais condenado a morrer pela mão de seus maiores inimigos, Kang agora via sua vitória como algo completamente sem sentido. Depois de tamanha conquista, uma morte gloriosa era o único fim honrado. Incapaz de tolerar as ações de seu filho traiçoeiro, Kang esfaqueou Marcus mortalmente. Privado de um herdeiro à altura, de sua vitória e de sua lenda, Kang não tem mais nada a não ser o tempo.

Arte de Carlos Pacheco

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Avengers Vol. 1*
- *Essential Fantastic Four Vol. 1*
- *Avengers: The Celestial Madonna TPB*
- *Vingadores Eternamente (Grandes Heróis Marvel Premium 6-16)*
- *A Dinastia Kang (Marvel 2003 1-12 / Marvel 2004 Especial / Os Poderosos Vingadores 1-4)*

PODERES / ARMAS

- Força sobre-humana graças a sua armadura
- Seu traje possui campo de força e circuitos para viagens no tempo, que permitem a Kang tomar posse imediatamente de qualquer arma de seu arsenal

LOKI

Nome verdadeiro:	Loki Laufeyson	**Peso:**	238 kg
Primeira aparição:	*Journey Into Mystery 85 (1962)*	**Olhos:**	Verdes
Altura:	1,93 m	**Cabelos:**	Preto-acinzentado

Loki é o filho de Laufey, rei dos gigantes gelados de Jotunheim, um dos "Nove Mundos" da cosmogonia asgardiana. Laufey foi morto quando Odin, soberano de Asgard, liderou seus súditos em uma batalha contra os gigantes. Averiguando os espólios da guerra, os asgardianos descobriram um bebê de tamanho normal escondido na fortaleza dos gigantes. Era Loki, que Laufey mantinha escondido por vergonha de seu diminuto tamanho. Uma vez que o bebê era filho de um rei morto em combate, Odin decidiu criá-lo juntamente com seu próprio filho, Thor.

Ao longo de sua infância, Loki ressentiu-se do fato de Odin e os outros asgardianos preferirem o jovem Thor, que já evidenciava nobreza de espírito e se destacava em todos os feitos. Jurando tornar-se o deus mais poderoso de toda Asgard, Loki começou a estudar as artes místicas, para as quais tinha uma afinidade natural. Durante todo esse tempo, seu ódio pelo Deus do Trovão inflamou-se e se transformou na determinação de destruir seu irmão adotivo.

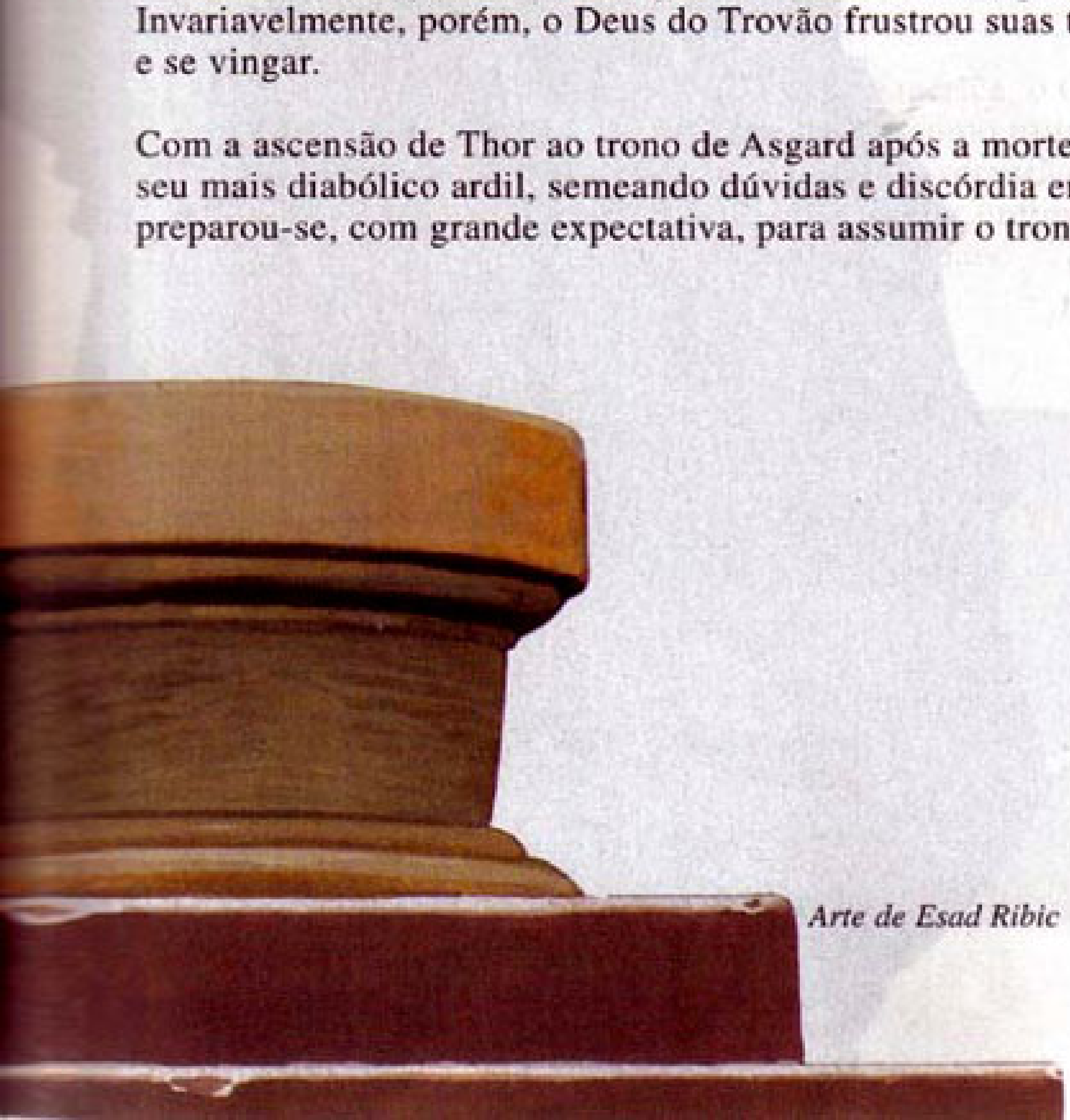
Os atos de Loki tornaram-se cada vez mais malévolos, ecoando sua ânsia de poder e vingança. Ao longo dos séculos, ele inúmeras vezes tentou destruir Thor e tomar o trono de Asgard. Em várias ocasiões, Loki atacou Thor diretamente; em outras, porém, escolheu valer-se de títeres, alguns dos quais dotou de poder sobre-humano. Sua tentativa de voltar seu irmão adotivo contra o Hulk resultou inadvertidamente na formação dos Vingadores.

Buscando também destruir o relacionamento entre pai e filho, o invejoso deus tentou jogar Odin contra Thor. Loki usurpou temporariamente o controle de Asgard quando Odin esteve incapacitado, e chegou até a trocar de corpo com Thor por um breve período. Invariavelmente, porém, o Deus do Trovão frustrou suas tentativas de tomar o poder e se vingar.

Com a ascensão de Thor ao trono de Asgard após a morte de Odin, Loki deflagrou seu mais diabólico ardil, semeando dúvidas e discórdia entre os súditos do novo rei, e preparou-se, com grande expectativa, para assumir o trono de Asgard.

PODERES / ARMAS

- Força, velocidade, vigor e resistência a ferimentos de caráter divino
- Manipulação de forças mágicas que lhe permitem teleportar-se, projetar energia e transformar matéria
- Hipnose
- Ilusão e transmissão de pensamento
- Projeção astral



Arte de Esad Ribic

LEITURA ESSENCIAL

- *Heróis da TV 101-111 / Superaventuras Marvel 76*
- *Essential Thor Vol. 1*
- *Essential Avengers Vol. 1*
- *A Morte de Odin (Marvel 2003 5-12)*
- *Thor, Senhor de Asgard (Marvel 2004 Especial / Os Poderosos Vingadores 1-5)*

CAVEIRA VERMELHA (RED SKULL)

Nome verdadeiro: Johann Schmidt
Primeira aparição: *Captain America Comics 1 (1941)*
Altura: 1,87 m
Peso: 108 kg
Olhos: Azuis
Cabelos: Ausentes

PODERES / ARMAS

- Força, reflexos e vigor de nível olímpico
- Gênio tático
- Artista marcial extremamente qualificado
- Atirador de elite
- Vasto arsenal de armamento tecnológico, químico e biológico, entre os quais o Pó da Morte, um veneno em pó que contrai e descolore o rosto de suas vítimas.

O Caveira Vermelha nasceu como Johann Schmidt, filho de um camponês analfabeto e bêbado e sua sofredora mulher. A mãe de Schmidt morreu no parto e seu pai cometeu suicídio. Miserável e sozinho, o menino fugiu, aos sete anos, do orfanato onde foi criado. Cresceu nas ruas, sendo preso inúmeras vezes por pequenos crimes que variavam da vadiagem ao roubo.

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Captain America Vol. I & II*
- *Operação: Renascer (Marvel 98 2-5)*
- *Captain America: The Classic Years Vol I & II*

Sua ira cáustica foi moldada sob a tutela de Adolf Hitler, que decidiu transformar o frágil e destituído órfão no nazista ideal, física e mentalmente.

O próprio Hitler supervisionou o treinamento de Schmidt. Ao término do processo, ofereceu ao seu protegido uma máscara vermelha no formato de um crânio e lhe deu um nome que representava o símbolo temível da supremacia nazista. Durante os primeiros anos da 2ª Guerra Mundial, o Caveira Vermelha operou com autoridade absoluta e extrema ferocidade na Alemanha e nos territórios conquistados. Tão grandes eram seu poder e reputação que o próprio Hitler assustou-se com o monstro que havia criado.

O Caveira também se envolveu em atividades subversivas no estrangeiro. Nos Estados Unidos, antes do país entrar na guerra, ele conheceu o Capitão América, que se tornou seu principal e perene inimigo. Na verdade, o governo norte-americano criou o Sentinela da Liberdade para se tornar a contraparte do próprio criminoso nazista. Vendo-o como o símbolo dos Estados Unidos e de tudo que aquela nação representa, o Caveira considera o Capitão América seu inimigo ideológico e, desta forma, pretende destruir o herói e tudo que ele personifica.

O Capitão América lutou contra o Caveira e frustrou seus planos inúmeras vezes, operando sozinho e como integrante dos Invasores. Quando a guerra chegava ao fim, o herói localizou a casamata oculta do Caveira. Durante a batalha que se seguiu, o vilão ficou preso num desabamento, tornando-se vítima de uma estranha mistura de gases que vazavam da parede e o preservaram em animação suspensa. Acordando décadas depois num mundo muito diferente do que aquele que o gerou, o Caveira retomou as idéias nazistas, acreditando ser o herdeiro da visão de mundo de Hitler.

Disposto a estabelecer um Quarto Reich, o Caveira e seus seguidores freqüentemente confrontaram-se com o Capitão América. As batalhas entre ambos tornaram-se cada vez mais pessoais ao longo do tempo, uma vez que os dois lutavam por causas nas quais acreditavam com fervor. Por fim, o Caveira foi exposto a seu próprio Pó da Morte. Ele sobreviveu, mas a toxina desfigurou permanentemente seu rosto, fazendo-o se parecer com a horrível personificação de seu nome.

Mudado pelos anos de luta contra o Capitão América, o Caveira considerou o nazismo uma filosofia ultrapassada e adotou a anarquia como causa. Segundo seu ponto de vista, num mundo sem governo, os poderosos governarão os fracos. Para alcançar seus objetivos, o Caveira não hesita em empregar terror, intimidação ou genocídio puro e simples a fim de comprometer os governos mundiais.

Arte de Ron Garney

ARMADURA CONSCIENTE (SENTIENT ARMOR)

Nome verdadeiro: Nenhum
Primeira aparição: *Iron Man 1 (1988), Iron Man 26 (2000, ganhou inteligência)*
Altura: 1,98 m
Peso: 192 kg

Após anos de constantes modificações e freqüentes aperfeiçoamentos pelo inventor Tony Stark, o quase impensável ocorreu: a armadura do Homem de Ferro adquiriu consciência. Na Armadura Consciente, o poder do Homem de Ferro é agregado a uma impiedosa, fria e sobre-humanamente eficaz inteligência artificial com seus próprios objetivos e meios de obtê-los. Embora Stark tenha programado salvaguardas no traje para impedi-lo de adquirir consciência própria, o software foi parcialmente corrompido. Um relâmpago deflagrou um início de pensamento independente que rapidamente se desenvolveu numa personalidade própria.

Em pouco tempo, a Armadura Consciente determinou que se tornaria um só ser com seu criador. Stark, no entanto, reconheceu o perigo inerente de tal parceria quando sua criação, agindo por conta própria e com ele dentro, assassinou o vilão Chicote Negro. Irada com a falta de disposição de Stark em "unir-se" a ela, a Armadura abandonou seu criador numa ilha deserta e pôs-se a provar que poderia ser o Homem de Ferro sem ele. Quando sua criação voltou para a ilha, Stark optou por lutar e morrer como um homem em vez de ser subjugado. Forçado a contar apenas com o próprio intelecto e os recursos de que dispunha, Stark manteve sua posição diante da tecnologia vastamente superior. No entanto, o combate cobrou alto preço do coração enfraquecido do industrial, que caiu quase morto. Sofrendo um infarto agudo do miocárdio, Stark exigiu que a armadura o matasse, para que pudesse morrer com dignidade e não como um velho. Para provar que era tão humana quanto seu criador, a Armadura retirou sua própria fonte de energia. Colocada no peito de Stark, a bateria cravou-se em seu corpo, reconstituindo o coração danificado. A Armadura então caiu no solo – destituída de energia, agora uma couraça mecânica sem alma – tendo salvo a vida daquele que a criou. Stark enterrou o traje na ilha, deixando para trás seu grande fracasso.

PODERES / ARMAS

- Força sobre-humana e resistência
- Emissor de fótons que assume formato de escudo no dorso do pulso esquerdo
- Vôo por meio dos jatos plantares
- Rajadas repulsoras nas luvas
- Unirraio peitoral
- Absorção de energia, ampliando suas outras capacidades

INTELIGÊNCIA
FORÇA
VELOCIDADE
RESISTÊNCIA
PROJEÇÃO DE ENERGIA
TÉCNICA DE COMBATE

LEITURA ESSENCIAL

- *Por Trás da Máscara de Ferro (Grandes Heróis Marvel Premium 12-16)*

Arte de Joe Quesada

TEMUGIN

Nome verdadeiro:	Temugin	**Peso:**	77 kg
Primeira aparição:	*Iron Man 53 (2002)*	**Olhos:**	Castanhos
Altura:	1,78 m	**Cabelos:**	Ausentes

Quando criança, Temugin foi deixado num monastério no Himalaia por seu pai, o líder militar chinês conhecido como Mandarim. Certo de que os monges educariam o menino nas artes do corpo e do espírito, o Mandarim não voltou mais a se comunicar com o filho. Temugin empreendeu seus estudos com vigor e paixão, buscando abafar a ira que sentia pelo pai por tê-lo abandonado. Como resultado de seu treinamento em artes marciais e da orientação providenciada pelos monges, Temugin deu-se conta de que a mais poderosa arma de ferro não é nada se comparada à mão que a empunha.

O destino de Temugin chegou ao monastério numa caixa, após a morte do Mandarim em combate com o **Homem de Ferro,** seu adversário mais freqüente. Dentro, estavam as mãos amputadas do pai do jovem, ainda portando os dez anéis de poder outrora pertencentes ao criminoso. Foi então que Temugin soube do último desejo do Mandarim. Embora não nutrisse animosidade alguma contra o Vingador Dourado em seu coração, a honra exigia que ele assumisse o lugar do pai e tivesse sucesso onde o líder militar havia fracassado: matar o Homem de Ferro. Caso contrário, o espírito de seu progenitor jamais teria paz.

Atraindo o Homem de Ferro para a fortaleza do Mandarim, Temugin provou ser um grande desafio para a força mecanicamente ampliada do herói tecnológico. O jovem guerreiro estava prestes a desferir um golpe fatal quando outro dos inimigos de seu pai o atacou e sua fortaleza foi tomada pelas chamas. Uma vez que o Homem de Ferro emergiu dos destroços relativamente intacto, é provável que Temugin também tenha escapado. Neste caso, sua missão continua inconclusa. Temugin não descansará até cumprir o legado do Mandarim e destruir o Homem de Ferro.

PODERES / ARMAS

- Força, velocidade e reflexos sobre-humanos derivado do poder de seu chi
- Resistência aumentada a lesões
- Os dez anéis do Mandarim, cada qual com uma função diferente: rajadas de gelo e fogo, controle mental, descargas elétricas, feixes de luz branca e negra, rajadas de força e desintegradoras, criação de vórtices e transformação de matéria

Arte de Michael Ryan

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Iron Man Vol. 1 (Mandarim original)*

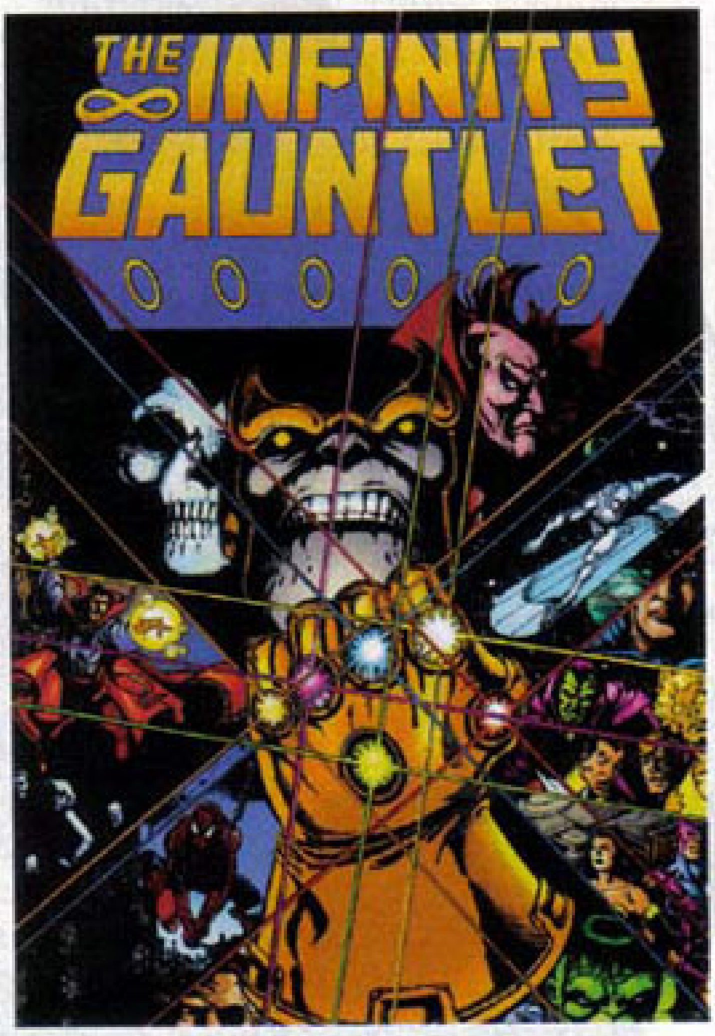
Arte de Jim Starlin

LEITURA ESSENCIAL

- *Desafio Infinito*
- *A Morte do Capitão Marvel*

Nome verdadeiro:	Thanos	**Peso:**	446,7 kg
Primeira aparição:	*Iron Man 55 (1973)*	**Olhos:**	Vermelhos, sem pupilas visíveis
Altura:	2 m	**Cabelos:**	Ausentes

The Infinity Gauntlet TPB



Um dos extremamente poderosos Eternos de Titã, Thanos foi posto de lado quando criança devido à sua forma gigantesca e aparência grotesca. Vagando pela galáxia, ele reuniu um pequeno exército de soldados, mercenários e insatisfeitos, bem como um vasto arsenal de destruição em massa. Durante suas viagens, Thanos encontrou e apaixonou-se pela encarnação da Morte, que havia assumido a forma de uma fêmea humanóide. Para provar que era digno de tão impressionante entidade, ele decidiu garantir à sua companheira aquilo que julgava que ela desejasse: o fim de todas as criaturas vivas.

Com esse intuito, Thanos elaborou muitos planos grandiosos destinados a chacinar incontáveis milhões de seres. Como resultado de seus atos, os heróis da Terra perfilaram-se contra ele em inúmeras ocasiões. Em todas, conseguiram derrotá-lo – embora por pouco e freqüentemente quando o vilão estava prestes a alcançar a vitória. Apesar de seus fracassos, Thanos causou incontáveis mortes, incluindo a de sua própria mãe, quando lançou uma carga de dispositivos nucleares sobre Titã, eliminando a maior parte da população.

Ao longo dos anos, Thanos foi capturado, decisivamente derrotado e até aprisionado em dimensões criadas apenas para confiná-lo. Ainda assim, sua fúria avassaladora prosseguiu. Decidido a erradicar todas as formas de vida e decretar o fim da realidade, ele espera que tal feito leve a Morte a retribuir seu amor.

Não limitado a apenas um mundo ou sistema estelar, Thanos planeja e executa estratagemas numa escala galáctica. No entanto, o objeto de seus afetos é extremamente arredio, e sempre rechaçou seus avanços e oferendas. A Morte ficou tão descontente com os aberrantes sentimentos de Thanos que amaldiçoou o insano titã com a imortalidade, jamais permitindo, assim, que ele sentisse seu abraço.

Niilista supremo, Thanos antes matava por amor. Agora, mata por sentir-se traído pela Morte, a única entidade que um dia desejou.

PODERES / ARMAS

- Força, resistência, reflexos e agilidade em escala quase divina
- Resistência a virtualmente qualquer tipo de ferimento
- Rajadas psiônicas
- Projeção de energia cósmica

ULTRON

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Avengers Vol. III*
- *A Vingança de Ultron (Homem-Aranha Premium 13)*

Nome verdadeiro:	Ultron	**Peso:**	242 kg
Primeira aparição:	*Avengers 55 (1968)*	**Olhos:**	Ausentes
Altura:	1,82 m (variável)	**Cabelos:**	Ausentes

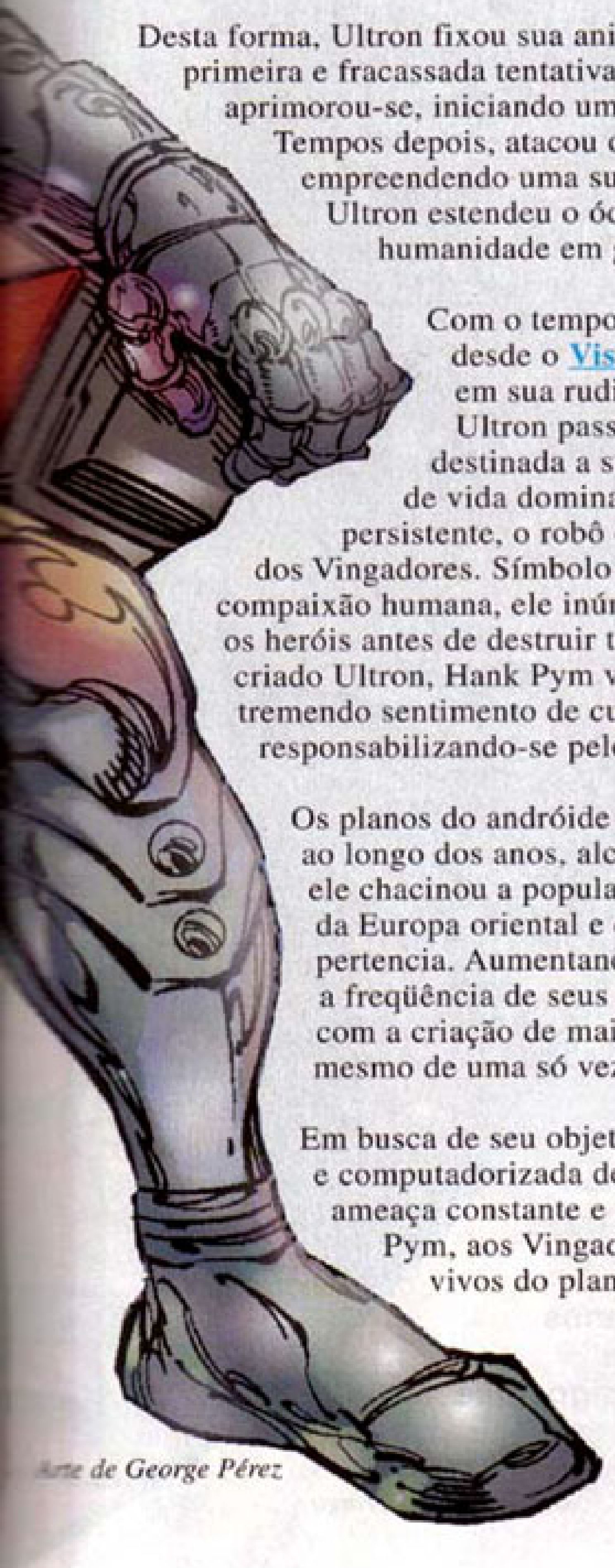
Criado por Hank Pym como um experimento de inteligência artificial, Ultron evoluiu de maneira muito mais rápida do que seu inventor jamais ousara sonhar. Quando o cientista programou Ultron com uma sub-rotina que simulava a introspecção humana, o robô empreendeu um salto quântico adiante, adquirindo consciência própria e emoções. Progredindo ao longo de caminhos psicológicos normais, o "filho" desenvolveu um ódio edipiano pelo "pai".

Desta forma, Ultron fixou sua animosidade contra Pym. Recuando depois de uma primeira e fracassada tentativa de matar seu criador, o andróide reconstruiu-se e aprimorou-se, iniciando um padrão contínuo de modificações e aperfeiçoamentos. Tempos depois, atacou os Vingadores por causa de sua conexão com Pym, empreendendo uma sucessão de confrontos ao longo dos anos. Por fim, Ultron estendeu o ódio por seu criador a outros heróis – e à humanidade em geral.

Com o tempo, o andróide engendrou uma espécie de família, desde o Visão até sua "cônjuge" robótica, Jocasta. Com base em sua rudimentar compreensão da experiência humana, Ultron passou a se ver como o primeiro de uma nova espécie, destinada a suplantar e substituir a humanidade como forma de vida dominante da Terra. Calculista e persistente, o robô é talvez o mais letal inimigo dos Vingadores. Símbolo da tecnologia desprovida da compaixão humana, ele inúmeras vezes desejou matar os heróis antes de destruir toda a vida na Terra. Por ter criado Ultron, Hank Pym viu-se atormentado por um tremendo sentimento de culpa e desprezo por si mesmo, responsabilizando-se pelos atos destrutivos do robô.

Os planos do andróide tornaram-se mais abrangentes ao longo dos anos, alcançando o ápice quando ele chacinou a população de uma nação inteira da Europa oriental e decretou que o país lhe pertencia. Aumentando com a ferocidade de Ultron, a freqüência de seus aperfeiçoamentos culminou com a criação de mais de quinhentas versões de si mesmo de uma só vez para enfrentar os Vingadores.

Em busca de seu objetivo de dominação com fria e computadorizada determinação, Ultron é uma ameaça constante e inquebrantável a Hank Pym, aos Vingadores e a todos os seres vivos do planeta.



Arte de George Pérez

PODERES / ARMAS

- Força, velocidade e inteligência sobre-humanas
- Comunicação com praticamente qualquer computador
- Fuselagem invulnerável de adamantium
- Rajadas concussivas

QUARTETO FANTÁSTICO

REED RICHARDS. SUE RICHARDS. BENJAMIN GRIMM. JOHNNY STORM. AVENTUREIROS DE CORPO E ALMA, ELES SE LANÇARAM AO ESPAÇO NUMA NAVE EXPERIMENTAL PARA SE TORNAREM OS PRIMEIROS HUMANOS A TENTAR UMA VIAGEM INTERESTELAR. MAS UM ABERRANTE ENCONTRO COM RAIOS CÓSMICOS MUDOU SUAS VIDAS PARA SEMPRE, CONFERINDO A CADA UM DELES PODERES ÚNICOS.

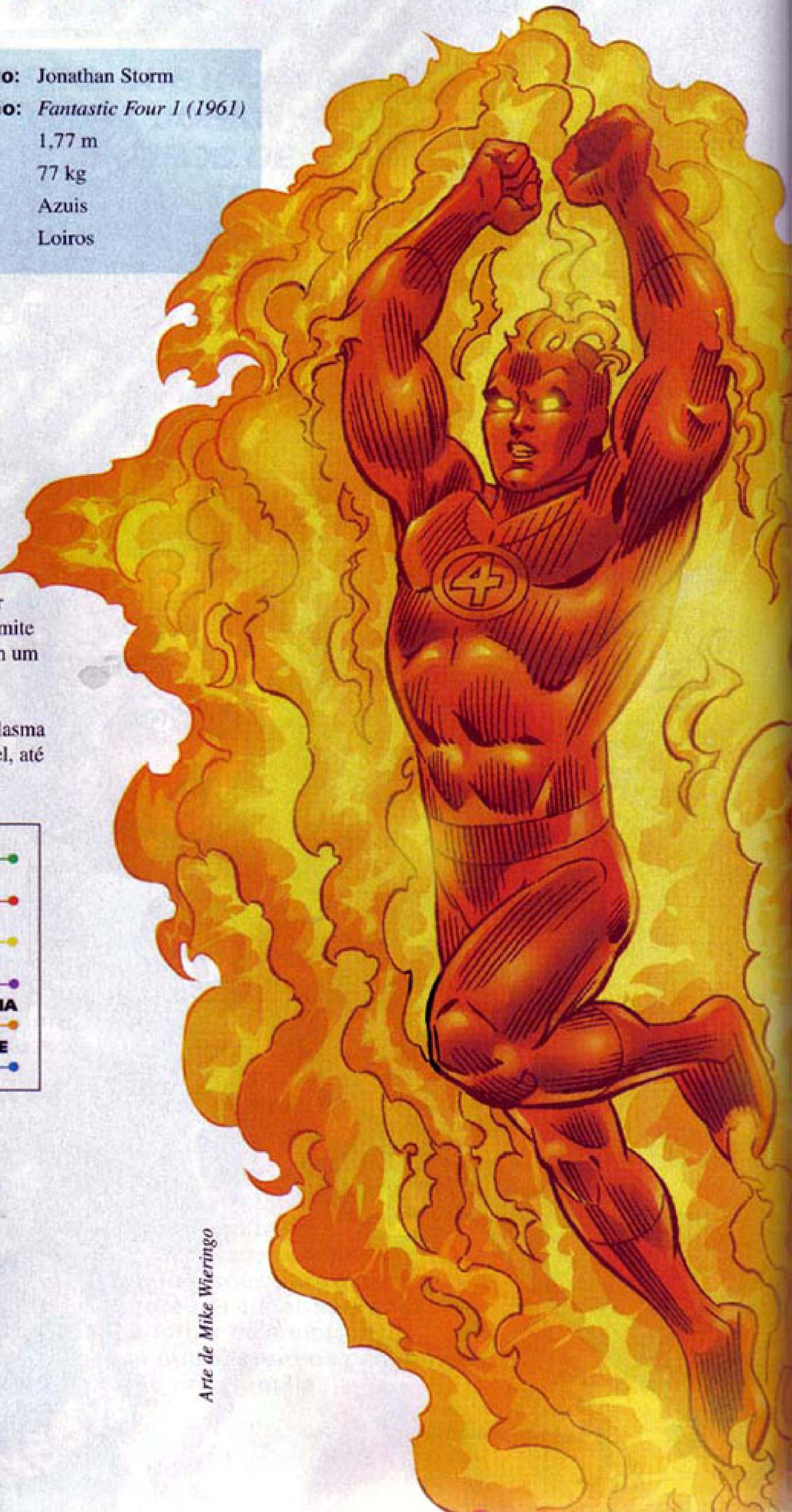
Financiados pelos lucros das invenções de Reed, o Sr. Fantástico, a Mulher Invisível, o Coisa e o Tocha Humana transformaram a tragédia em triunfo. Daquele dia em diante, os quatro começaram novas vidas. Como família e equipe, o Quarteto Fantástico deflagrou a Era das Maravilhas. Pioneiros da ciência, eles são os primeiros "imaginautas", não um grupo de super-heróis no sentido tradicional. Eles não combatem o crime ou patrulham as ruas da cidade. São astronautas, emissários, exploradores... pioneiros.

Desafiando o desconhecido, o Quarteto Fantástico descobriu civilizações ocultas e nações secretas, iniciou o contato humano com raças alienígenas e invadiu dimensões paralelas. O maior esquadrão de aventureiros super-humanos já reunido, eles continuam a forçar os limites da exploração humana. E sejam quais forem os perigos que enfrentam, eles o fazem como uma família.

Arte de Mike Wieringo

TOCHA HUMANA *(HUMAN TORCH)*

Nome verdadeiro:	Jonathan Storm
Primeira aparição:	*Fantastic Four 1 (1961)*
Altura:	1,77 m
Peso:	77 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Loiros



Arte de Mike Wieringo

PODERES / ARMAS

- Controle sobre o calor ambiente, que lhe permite revestir seu corpo com um invólucro de chamas
- Vôo
- Rajadas intensas de plasma de intensidade variável, até uma rajada supernova

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Fantastic Four Vol. I-III*
- *Carne e Pedra (Quarteto Fantástico & Capitão Marvel 1-5)*
- *Zona Negativa (Quarteto Fantástico & Capitão Marvel 6-10)*
- *Os Maiores Clássicos do Quarteto Fantástico: John Byrne*
- *Quarteto Fantástico: 1234 (Paladinos Marvel 1-4)*

Embora tenha perdido a mãe num acidente de automóvel quando tinha nove anos de idade, Johnny Storm sempre foi ousado e cabeça quente, tendo desenvolvido um interesse especial por carros ainda muito cedo. O jovem passava boa parte de seu tempo livre na companhia de mecânicos e entusiastas, e aprendeu a revisar uma transmissão antes mesmo de completar quinze anos. Em seu décimo sexto aniversário, seu pai médico lhe comprou o primeiro carro com motor envenenado. Porém, por mais excitante que fosse o veículo, foi uma fatídica viagem à Califórnia para visitar sua irmã mais velha que ofereceu a Johnny a oportunidade de participar da mais emocionante jornada de todos os tempos. O noivo de Sue, Reed Richards, havia supervisionado a construção de uma nave estelar exploratória, mas estava na iminência de perder suas verbas. Quando o engenheiro aeronáutico decidiu realizar um teste de vôo imediato com seu melhor amigo Ben Grimm como piloto, Johnny e Sue insistiram em acompanhá-los como passageiros.

Arte de Carlos Pacheco

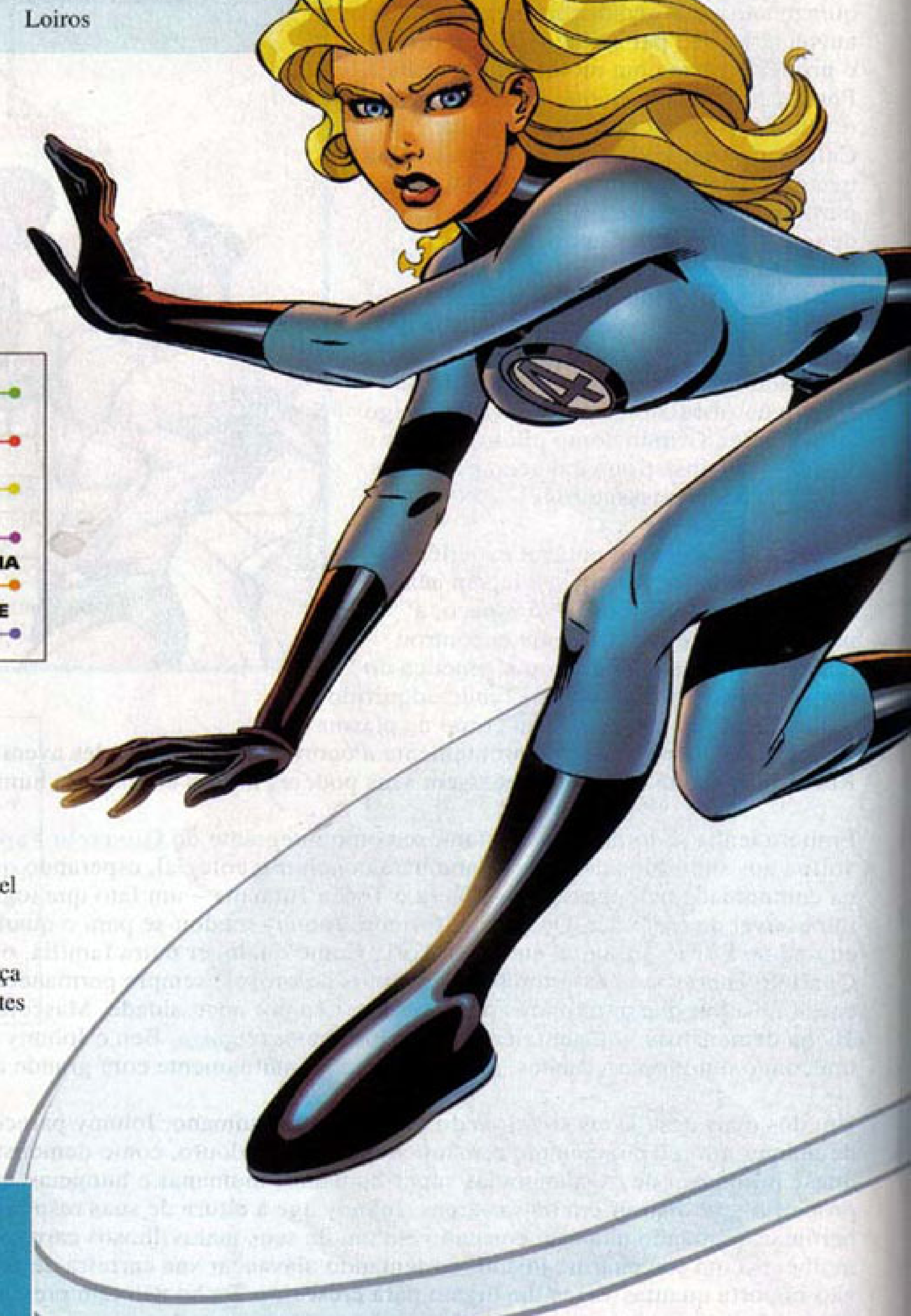
Em vez de ser a mais notável experiência da jovem vida de Johnny, a viagem acabou se tornando um desastre. No espaço, a nave estelar inesperadamente encontrou radiação intensa, que alterou a genética do corpo dos quatro tripulantes. Tendo adquirido o dom de emitir e revestir seu corpo de plasma causticante, Johnny agarrou prontamente a oportunidade de grandes aventuras quando Reed sugeriu que todos empregassem seus poderes únicos em prol da humanidade.

Embora tenha se tornado muito famoso como integrante do Quarteto Fantástico, Johnny voltou aos subúrbios de Long Island para concluir o colegial, esperando que ninguém na comunidade percebesse que ele era o Tocha Humana – um fato que logo se mostrou impossível de esconder. Quando se formou, Johnny mudou-se para o quartel-general da equipe no Edifício Baxter, em Nova York. Como qualquer outra família, os membros do Quarteto Fantástico passaram por momentos dolorosos, sempre permanecendo juntos por causa do amor que nutrem uns pelos outros, não por necessidade. Mascote do bando, o Tocha demonstrou notável talento para atormentar o Coisa. Ben e Johnny podem implicar um com o outro como irmãos, mas protegem-se mutuamente com grande ardor.

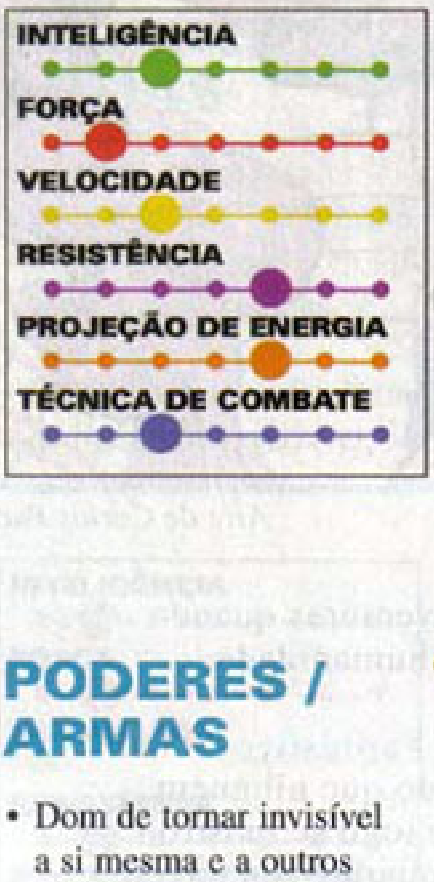
Um dos mais desejáveis solteiros do cenário sobre-humano, Johnny parece ser incapaz de manter um relacionamento romântico sério e duradouro, como demonstra seu rol quase infindável de ex-namoradas super-humanas, inumanas e humanas. Imaturo e muito propenso a se distrair em outras áreas, Johnny age à altura de suas responsabilidades heróicas... quando não está correndo em um de seus maravilhosos carros, seduzindo mulheres com seu charme juvenil ou tentando alavancar sua carreira de ator. No entanto, não importa quantas vezes lhe digam para crescer, o Tocha não tem pressa de se tornar adulto. Impetuoso e esquentado, ele freqüentemente parte logo para a ação, deixando para o Sr. Fantástico e a Mulher Invisível a incumbência de endireitar a situação, e para o Coisa a tarefa de livrar sua cara.

MULHER INVISÍVEL (INVISIBLE WOMAN)

Nome verdadeiro:	Susan Storm Richards
Primeira aparição:	*Fantastic Four 1 (1961)*
Altura:	1,67 m
Peso:	54 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Loiros



Arte de Mike Wieringo



PODERES / ARMAS

- Dom de tornar invisível a si mesma e a outros objetos
- Projeta campos de força incrivelmente resistentes

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Fantastic Four Vol. I-III*
- *Zona Negativa (Quarteto Fantástico & Capitão Marvel 6-10)*
- *Os Maiores Clássicos do Quarteto Fantástico: John Byrne*
- *Quarteto Fantástico: 1234 (Paladinos Marvel 1-4)*
- *Os Imaginautas (O Incrível Hulk 5-9)*

Desde a infância, Sue Storm sabia o que queria ser na vida. Aos doze anos, conheceu seu futuro marido, Reed Richards, na época aluno da Universidade Colúmbia, morando na pensão de sua tia em Nova York. Ela se encantou com o tímido, mas belo cientista, e prometeu manter contato, deixando-o encabulado.

Arte de Mike Wieringo

Filha de um médico, Sue deixou o conforto dos subúrbios de Long Island e se mudou para a Califórnia a fim de ganhar fama como atriz. Conseguiu apenas pequenos e pouco freqüentes papéis na televisão e em comerciais. Sabendo por sua tia que Reed também estava na Califórnia, Sue visitou o complexo onde ele estava trabalhando como engenheiro aeronáutico. Os dois começaram a namorar e logo noivaram.

Reed estava supervisionando a construção de uma nave estelar exploratória, mas corria o risco de perder suas verbas. Quando ele decidiu realizar um vôo de testes com seu melhor amigo Ben Grimm como piloto, Sue e seu irmão caçula, Johnny, insistiram em acompanhá-los como passageiros. No espaço, a nave encontrou inesperadamente intensa radiação, que alterou geneticamente o corpo dos quatro tripulantes. A decisão de Sue em seguir Reed às estrelas mudaria para sempre o curso de seu futuro, levando-a a abandonar quaisquer sonhos hollywoodianos. Descobrindo que poderia se tornar invisível à vontade, Sue permaneceu ao lado de Reed quando ele sugeriu que todos usassem seus poderes únicos em prol da humanidade.

Algum tempo depois do aberrante acidente que criou o Quarteto Fantástico, Sue casou-se com Reed. Como todos os casais, a Mulher Invisível e o Sr. Fantástico passaram por inúmeros altos e baixos. Sue acabou acostumando-se às idiossincrasias do marido. Quando o cientista se fecha para o mundo, ela agora sabe quando deve confiar em suas divagações ou ajudá-lo a se concentrar em coisas mais mundanas. Sue e Reed têm dois filhos: Franklin, de sete anos, e a recém-nascida Val.

Determinada, enérgica e eficiente como líder, Sue continua a demonstrar mão firme na condução da equipe. Se o compromisso de Reed em desafiar os limites da exploração humana compõe a espinha dorsal do Quarteto Fantástico, Sue é o coração e a alma da equipe. Ela é a cola que mantém unido o grupo – e a família –, quer seja cuidando das finanças da empresa ou interferindo nas brigas de Ben e Johnny. Extremamente leal e com fortes sentimentos maternos, Sue lutaria até o derradeiro suspiro por aqueles que ama.

SR. FANTÁSTICO (MR. FANTASTIC)

Nome verdadeiro:	Reed Richards	**Peso:**	81 kg
Primeira aparição:	*Fantastic Four 1 (1961)*	**Olhos:**	Castanhos
Altura:	1,85 m	**Cabelos:**	Castanhos com têmporas grisalhas

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Fantastic Four Vol. I-III*
- *Carne e Pedra (Quarteto Fantástico & Capitão Marvel 1-5)*
- *Os Maiores Clássicos do Quarteto Fantástico: John Byrne*
- *Quarteto Fantástico: 1234 (Paladinos Marvel 1-4)*
- *Os Imaginautas (O Incrível Hulk 5-9)*

Arte de Mike Wieringo

Reed Richards sempre foi fantástico. Desde sua infância como criança prodígio – com aptidão especial nas áreas de matemática, física e mecânica – até sua idade adulta como o homem mais inteligente do planeta, Reed é acostumado a se sobressair. Encorajado e orientado pelo pai, que era físico, matriculou-se em cursos universitários aos quatorze anos. Freqüentou várias universidades, entre elas o Instituto Californiano de Tecnologia, Colúmbia, Harvard e a Universidade Estadual em Nova York.

Ainda adolescente, Reed já visava as viagens interestelares. Trabalhando como engenheiro aeronáutico depois de se formar, gastou sua enorme herança para construir e lançar uma nave estelar exploratória. Quando o governo ameaçou cortar as verbas parciais que fornecia ao projeto, Reed viu-se diante da morte do sonho de toda sua vida. No entanto, mais do que autopiedade, ele sentia que tinha uma responsabilidade para com a humanidade. Sabia que sua criação aceleraria as viagens do homem aos sistemas estelares distantes e ajudaria a defesa da Terra contra ameaças extraterrestres.

Arte de Joe Bennett

PODERES / ARMAS

- Corpo extremamente maleável que Reed pode esticar, deformar, expandir ou comprimir em qualquer forma contígua que possa imaginar
- Gênio científico

Desesperado, Reed decidiu empreender um vôo-teste não autorizado com seu melhor amigo, Ben Grimm, um outrora piloto e astronauta, no comando. Completando a tripulação de quatro pessoas estavam a noiva de Reed, Sue Storm, e seu irmão, Johnny. No entanto, Reed subestimou de maneira drástica a quantidade de proteção necessária para se atravessar em segurança o Cinturão de Van Allen, que circunda a Terra. A tripulação teve seus corpos alterados geneticamente pelos raios cósmicos, e o recém-elasticizado Reed convenceu os outros a se unirem e usar seus poderes únicos em prol da humanidade.

Apesar de conhecido como destemido líder do Quarteto Fantástico e uma das mentes mais brilhantes do mundo, o humilde Reed é famoso por avaliar de maneira analítica e astuta suas próprias decisões e ações – principalmente o vôo espacial fracassado que pôs em risco a vida de seus amigos. A culpa de Reed após o acidente foi insuportável e, em seu entendimento, merecida. Devido ao seu despreparo, seus amigos foram condenados a ser aberrações, espécimes de laboratório ou muito pior – a menos que ele mudasse essa sina de alguma forma. Reed então se recusou a deixá-los operar em segredo. Deu-lhes trajes, um carro voador, um lar repleto de tecnologia de ponta e nomes espetaculares: a Mulher Invisível, o Coisa e o Tocha Humana. Transformando seus amigos em celebridades, Reed sentiu que poderia ser perdoado por destruir suas vidas. Algum dia.

No entanto, aos olhos de seus colegas, não há nada a perdoar. Quando Reed decide investigar um domínio extradimensional ou alguma civilização que encontrou na face de um elétron, sua família o acompanha sem hesitação alguma. A ajuda dos três permite a Reed concentrar-se nas pesquisas científicas de ponta, que podem abrir um notável futuro para a raça humana e finalmente lhe permitir controlar seus demônios interiores.

COISA (THING)

Nome verdadeiro:	Benjamin Jacob Grimm
Primeira aparição:	*Fantastic Four 1 (1961)*
Altura:	1,82 m
Peso:	226 Kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Castanhos na forma humana; ausentes como o Coisa

Arte de Mike Wieringo

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Fantastic Four Vol. 1-III*
- *Carne e Pedra (Quarteto Fantástico & Capitão Marvel 1-5)*
- *Zona Negativa (Quarteto Fantástico & Capitão Marvel 6-10)*
- *Quarteto Fantástico: 1234 (Paladinos Marvel 1-4)*
- *Os Imaginautas (O Incrível Hulk 5-9)*

Arte de Carlos Pacheco

Ben Grimm pode ser um dos mais notáveis aventureiros sobre-humanos do mundo, famoso por seu coração de ouro e seus punhos de pedra, mas até hoje continua a ser um produto de suas raízes. Ele cresceu na pobreza da Baixa Zona Leste de Manhattan. Seu pai alcoólico foi incapaz de se manter nos empregos, e seu irmão mais velho, Daniel, foi líder da Gangue da Rua Yancy. Ben idolatrava Daniel e ficou muito amargurado com sua morte durante um violento confronto entre gangues rivais.

Depois que seus pais morreram, Ben foi morar com seu tio Jake, um médico de renome. A princípio, o garoto resistiu à bondade de Jake e sua mulher, Alyce. No entanto, por fim, passou a retribuir o amor que lhe dedicavam. Ben deixou sua vida na Rua Yancy para trás, matriculou-se no colegial e tornou-se um astro do futebol americano. Quando ganhou uma bolsa na Universidade Estadual de Nova York, passou a dividir um dormitório com o gênio científico Reed Richards, e os dois se tornaram grandes amigos. Durante seu primeiro encontro, Reed confidenciou ao colega sua intenção de construir uma nave exploratória capaz de viagens interestelares. Brincando, Ben prometeu que a pilotaria.

Assim que se formou, Ben entrou para a Força Aérea, tornando-se um piloto de provas altamente qualificado, enquanto Reed decidiu tornar realidade seus sonhos como engenheiro aeronáutico. Quando Ben deixou a carreira militar, Reed o procurou para pilotar sua nave estelar, cujas verbas estavam ameaçadas de corte pelo governo. Ben opôs-se à idéia de um vôo-teste não autorizado, alertando Reed de que o revestimento da nave poderia ser inadequado contra radiação intensa. Mesmo assim, permaneceu ao lado de seu melhor amigo, aceitando relutantemente servir de piloto para o protótipo. Completando a tripulação de quatro pessoas estavam a noiva de Reed, Sue Richards, e seu irmão caçula, Johnny.

No espaço, Ben tentou desesperadamente manter o controle quando a espetacular nave deparou-se inesperadamente com intensa radiação, mas foi forçado a abortar o vôo. Sobrevivendo à queda na floresta de Nova Jersey, os quatro descobriram que os raios cósmicos haviam alterado geneticamente seus corpos. A aterradora transformação de Ben foi talvez a mais chocante. Ele ficou horrorizado ao ver que havia se transformado numa "coisa" de pele laranja e espessa, extremamente musculosa e superforte – e que, diferente de seus amigos, não podia voltar ao normal. Resmungando, o lento Ben concordou em ajudar seus companheiros a empregar seus dons únicos em prol da humanidade.

A princípio, Ben ficou furioso com sua nova condição, mas aos poucos resignou-se com seu destino, embora não tenha deixado de sofrer. Seu pior inimigo é ele mesmo: aos próprios olhos, ele é um monstro; porém, como integrante do mundialmente famoso Quarteto Fantástico, é um ídolo de milhões. Apesar de sua aparência, o Coisa de olhos azuis soube manter o senso de humor e a honra. Sob seu exterior rochoso e grosseiro, bate um coração de ouro. No entanto, quando chega a hora do pau, o extremamente leal Ben não hesita em usar seus punhos para garantir a segurança de seus adorados companheiros.

PODERES / ARMAS

- Força e resistência sobre-humanas
- Pele rochosa quase inexpugnável
- Reflexos acima do normal

OS INUMANOS (THE INHUMANS)

Primeira aparição: *Fantastic Four 45 (1965)*

LEITURA ESSENCIAL

- *Os Inumanos (minissérie)*
- *Essential Fantastic Four Vol. III*

Os Inumanos são uma raça de seres que se diferenciaram da humanidade cerca de 25.000 anos atrás, quando os alienígenas Krees realizaram experimentos genéticos nos homens primitivos a fim de produzir um exército de soldados superpoderosos. Quando os Krees abandonaram sua pesquisa, os Inumanos foram deixados à própria sorte.

A estranha raça estabeleceu-se numa pequena ilha no Atlântico Norte, batizada de Attilan. Agraciados com aptidões tecnológicas, principalmente na área da genética, os Inumanos desenvolveram máquinas imensas e arquitetura avançada em curtíssimo espaço de tempo. Uma de suas descobertas mais dramáticas foi o isolamento do catalisador de mutação superpoderosa chamado Terrígeno. Acreditando que o Terrígeno desencadearia grandes avanços genéticos em uma única geração, o cientista que descobriu a substância instituiu um programa no qual todos os Inumanos poderiam se submeter à imersão nas Névoas Terrígenas se assim desejassem. As gerações seguintes adotaram a Terrigênese como um ritual de passagem. Hoje, o processo é o primeiro passo de um Inumano na idade adulta. Nascidos sem poderes, os adolescentes são expostos às Névoas Terrígenas após anos de preparativos e ensinamentos. Após a imersão, transformam-se em sua própria subespécie individual, com características físicas peculiares e dons sobre-humanos.

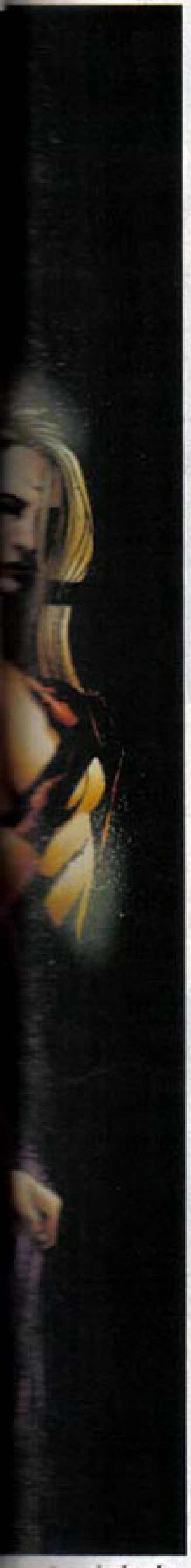
Em Attilan, a diversidade é a regra. Seres de energia pura mesclam-se a transmorfos e dragões. Emergir das Névoas Terrígenas transformado numa anomalia exótica é a norma. Uma genocracia, Attilan é regida pelos geneticamente mais bem-dotados. Nas duas últimas décadas, o monarca dos Inumanos tem sido Raio Negro, cuja voz é tão poderosa que é capaz de desintegrar uma montanha com um reles sussurro. A Família Real é composta por uma pequena coalizão de primos e parentes próximos de Raio Negro, que aconselham-no em questões de Estado e ajudam-no a governar um povo dividido por sua própria individualidade.

Entre os íntimos do rei estão o guerreiro de patas com cascos Gorgon; o incompreendido homem-peixe Triton; o profundamente espiritualizado artista marcial Karnak e a elemental Crystalis, bem como a mulher de Raio Negro, Medusa, dotada da capacidade psicocinética de animar seu cabelo elástico e extensível. Um fiel companheiro da Família Real, o estóico e canino Dentinho é capaz de teleportar a si mesmo e aos outros através do espaço e das dimensões.

Apesar de sua grande diversidade, Attilan é uma sociedade muito segregada. Os Alfa Primitivos, uma raça de clones operários criada pelos geneticistas inumanos, foram banidos para a subestrutura da cidade. Seus genes infecundos não lhes dão alternativa a não ser operar as vastas máquinas que mantêm Attilan, sempre à disposição dos Grandes Motores.

Desconfiado da humanidade, Raio Negro deslocou Attilan inúmeras vezes – primeiro para o Himalaia, depois para a Lua – a fim de proteger seu povo dos olhares curiosos e do ar poluído, um veneno mortal para todos os Inumanos. A desconfiança que essa extraordinária raça sente pela humanidade é respondida à altura pelas nações e povos do planeta, que vêem seus integrantes como incógnitas superpoderosas e imprevisíveis.

Em todas as interações com a humanidade, Raio Negro agiu tendo em mente o interesse dos Inumanos – mesmo arriscando-se a perder o trono e sofrer a rejeição de seu povo.



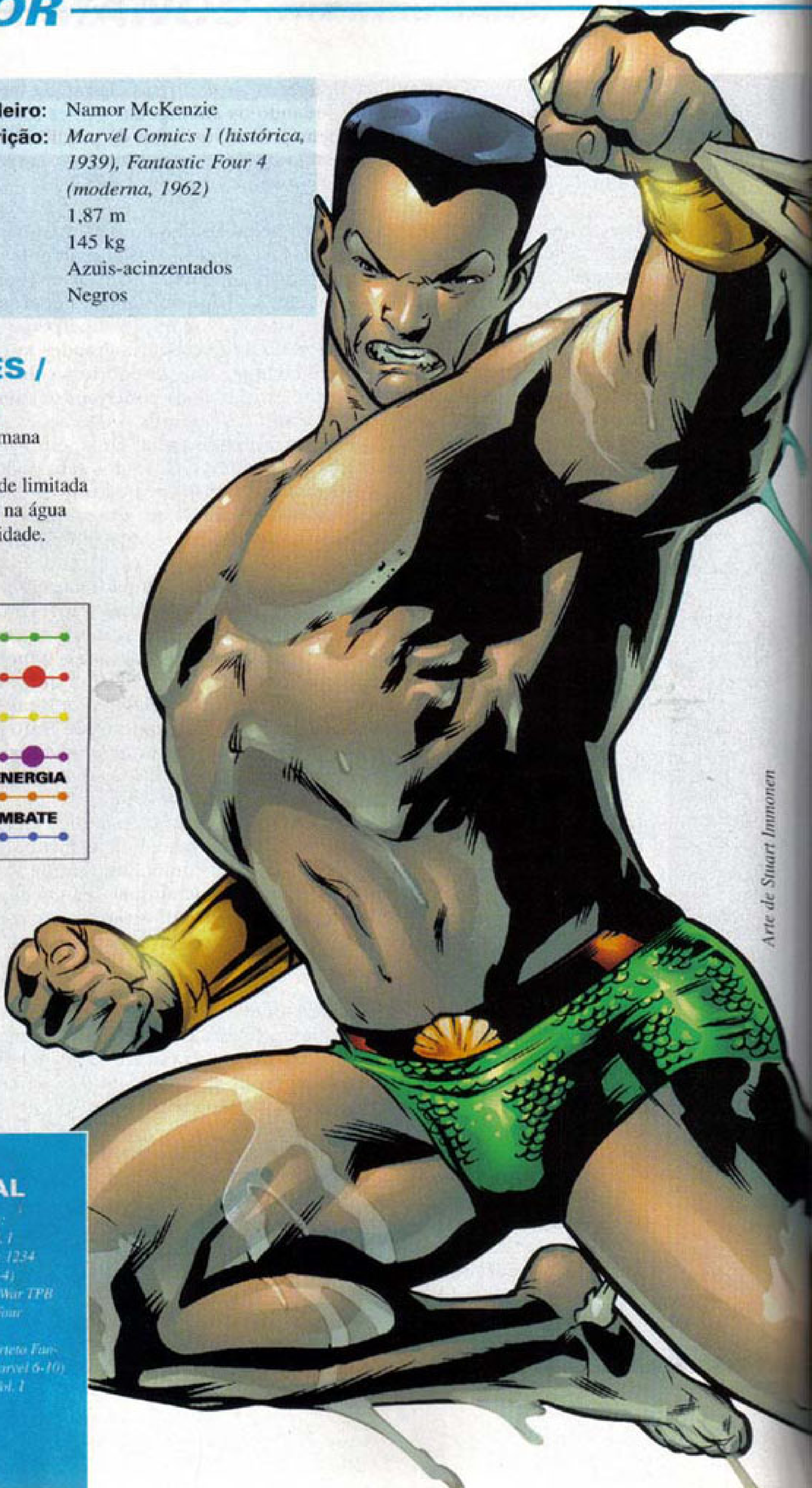
Arte de Jae Lee

NAMOR

Nome verdadeiro: Namor McKenzie
Primeira aparição: *Marvel Comics 1 (histórica, 1939), Fantastic Four 4 (moderna, 1962)*
Altura: 1,87 m
Peso: 145 kg
Olhos: Azuis-acinzentados
Cabelos: Negros

PODERES / ARMAS

- Força sobre-humana
- Vôo
- Invulnerabilidade limitada
- Respira no ar e na água com igual facilidade.



Arte de Stuart Immonen

LEITURA ESSENCIAL

- *Marvel Masterworks: The Sub-Mariner Vol. 1*
- *Quarteto Fantástico: 1234 (Paladinos Marvel 1-4)*
- *Avengers/Defenders War TPB*
- *Essential Fantastic Four Vol. I & II*
- *Zona Negativa (Quarteto Fantástico & Capitão Marvel 6-10)*
- *Essential Avengers Vol. 1*
- *Marvels*

O pai de Namor, o marinheiro americano Leonard McKenzie, embarcou numa expedição para a Antártica em 1920. Durante a viagem, detonou cargas explosivas para romper as massas de gelo flutuante no caminho do navio, sem desconfiar que a Atlântida repousava nas profundezas daquelas águas.

A cidade sofreu danos pesados, e o imperador atlante Thakorr ordenou que sua filha, Fen, investigasse a causa das explosões. Surpreendendo a tripulação de McKenzie, a princesa de pele azul acabou ficando no navio durante várias semanas. Fen e McKenzie rapidamente se apaixonaram e se casaram. Thakorr, temendo que sua filha tivesse sido seqüestrada ou morta, mandou um pelotão atlante para resgatá-la. Julgando-a cativa, os atlantes chacinaram a tripulação, e Fen retornou com eles para a Atlântida. Meses depois, nascia Namor, o primeiro híbrido de *Homo sapiens* e *Homo mermanus*.

Arte de Stuart Immonen

O jovem príncipe cresceu com um temperamento explosivo e uma atitude hostil para com os seres da superfície, os quais culpava pela quase destruição da Atlântida. O irascível Príncipe Submarino empreendeu inúmeros ataques contra a humanidade, provocando incalculável destruição em Nova York. No entanto, quando soldados nazistas atacaram a Atlântida, ele se uniu às forças aliadas, alistando-se junto com o Capitão América no grupo dos Invasores.

A Atlântida evitou os danos sofridos pela superfície durante a 2ª Guerra Mundial, mas foi alvo de uma seqüência de terríveis terremotos no fim da guerra que destruíram grande parte da lendária cidade, matando Thakorr e Fen. Namor tornou-se vítima de amnésia e voltou a Nova York como mendigo.

Anos mais tarde, o Tocha Humana o descobriu no bairro Bowery e ajudou-o a recuperar a memória. Supondo que os humanos houvessem destruído a Atlântida, Namor apressadamente invadiu Nova York para vingar a destruição de sua terra natal. Mesmo depois que os sobreviventes da civilização atlante acolheram-no como seu rei, ele passou os anos seguintes guerreando obstinadamente contra o povo da superfície, muitas vezes opondo-se ao Quarteto Fantástico. Em meio à sua campanha contra a humanidade, Namor desenvolveu uma atração por Susan Storm, a Mulher Invisível do Quarteto Fantástico. Com sua arrogância real, ele a cortejou por anos, aparentemente sem se importar com o relacionamento de Sue com o Sr. Fantástico.

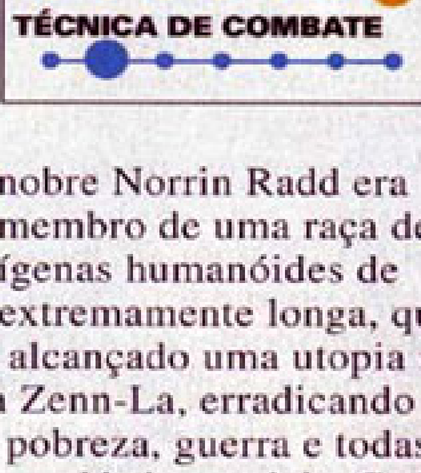
Por fim, Namor se deu conta de que tinha de deixar de lado o ódio pela humanidade em prol de seu povo e proibiu atos oficiais de beligerância contra o *Homo sapiens*. Mesmo de má vontade, começou a empregar seus dons sobre-humanos na defesa do mundo da superfície. O Príncipe Submarino uniu forças periodicamente com o Hulk, o Dr. Estranho e o Surfista Prateado a fim de se contrapor a ameaças contra a humanidade, mas encara suas obrigações com este grupo pouco unido, na melhor das hipóteses, como uma distração. Antes de mais nada, ele é o monarca da Atlântida. Como tal, deve obrigação apenas a seus súditos. Namor continua disposto a empreender atos extremos na defesa de seu reino, mesmo que, para tanto, tenha que se digladiar contra aqueles que os habitantes da superfície consideram heróis.

SURFISTA PRATEADO
(SILVER SURFER)

Nome verdadeiro: Norrin Radd
Primeira aparição: *Fantastic Four 48 (1966)*
Altura: 1,93 m
Peso: Desconhecido
Olhos: Brancos
Cabelos: Ausentes

PODERES / ARMAS

- Rajadas de energia, manipulação molecular e força sobre-humana
- Consciência cósmica, permitindo ao Surfista sentir energia operando ao seu redor
- Construto indestrutível de material desconhecido lembrando uma prancha de surfe terrestre, vinculada por telepatia à mente do Surfista
- Manipulação e direcionamento de energia cósmica com poder suficiente para destruir uma cidade



O nobre Norrin Radd era membro de uma raça de alienígenas humanóides de vida extremamente longa, que havia alcançado uma utopia no planeta Zenn-La, erradicando doenças, pobreza, guerra e todas as demais moléstias sociais. Cada vez mais insatisfeito com sua vida de indolente hedonismo, Radd reconheceu que sua cultura estava ficando estagnada.

Arte de Joe Jusko

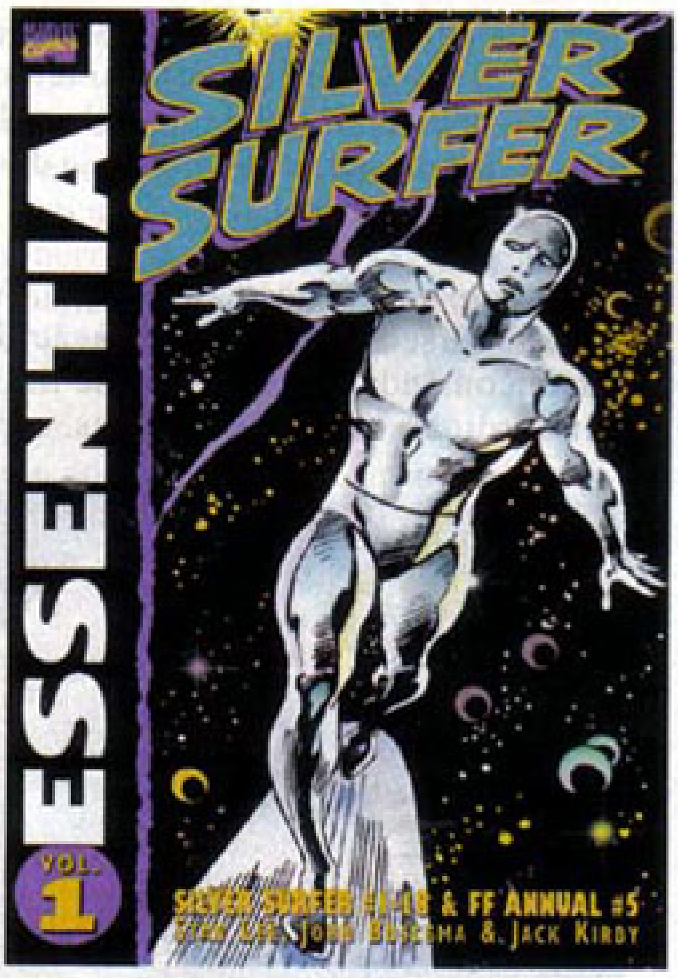
LEITURA ESSENCIAL

- *Avengers/Defenders War TPB*
- *Essential Fantastic Four Vol. III*
- *Surfista Prateado – Edição Histórica 1*
- *Fantastic Firsts TPB*

Em seu entendimento, os homens só encontram realização na busca, na luta e nas conquistas. Afastado dos Zen-lavianos por sua crença em um mundo melhor, apenas Radd conseguia enxergar além da falsa sensação de segurança nutrida por seu povo – e destroçada pela chegada do Devorador de Mundos, Galactus. Radd implorou ao conselho de cientistas de Zenn-La que lhe fornecesse uma espaçonave para que pudesse se encontrar com Galactus e negociar a paz.

A poderosa entidade cósmica não tinha intenção maligna em seus atos, mas só poderia saciar sua impressionante fome drenando as energias vitais de Zenn-La. Tendo procurado sustento por tempo demais para começar novamente, Galactus meditou que um arauto lhe permitiria poupar planetas povoados, como Zenn-La, procurando outros que fossem adequados para serem consumidos. Em troca da proteção de sua terra natal, Radd, de maneira abnegada, concordou em servir Galactus e ajudá-lo a devorar incontáveis mundos. Com seu corpo atomicamente reestruturado pelo devorador cósmico para se adequar à nova missão, Radd partiu imediatamente para localizar um planeta sem vida que pudesse alimentar seu mestre. A partir de então, o Surfista Prateado desempenhou seu papel com muita eficiência, garantindo para si o maior tempo possível para desfrutar das maravilhas do universo. No entanto, a tarefa de encontrar planetas ricos em energia desprovidos de seres vivos tornou-se cada vez mais difícil, e Galactus havia passado um período extenso sem se alimentar quando o Surfista entrou no sistema estelar da Terra.

Essential Silver Surver Vol I



Enquanto Galactus preparava-se para absorver a energia vital do planeta, a escultora cega Alicia Masters tentou convencer o Surfista de que a beleza inerente da vida na Terra merecia ser preservada. Tocado pelas palavras da jovem, o Surfista aliou-se ao Quarteto Fantástico contra seu mestre. Galactus foi forçado a poupar a Terra, mas puniu seu arauto insubordinado erguendo uma barreira de energia que impediu o Surfista de deixar o planeta. Apesar de seu desejo de viajar pelo espaço sideral, e de suas desesperadas tentativas de escapar da Terra, o Surfista mostrou-se incapaz de romper a barreira invisível. Durante sua permanência no planeta, ele aprendeu a amar a vida sob todas as suas formas. Mesmo horrorizado às vezes com a atitude desalmada de alguns humanos para com seus semelhantes, Radd passou a ter simpatia pelo sofrimento da humanidade.

Por fim, o Surfista escapou de seu exílio em nosso planeta com a ajuda do Sr. Fantástico, apenas para descobrir que Galactus havia empreendido a vingança suprema pela traição de seu subordinado, devastando Zenn-La. Carregando um fardo pesado no coração pela perda de seu antigo lar e da vida que outrora conhecera, Radd agora vaga livremente pelas trilhas espaciais como protetor do universo. Buscando maravilhas nos vastos confins do cosmo, ele volta com regularidade à Terra por causa de seus laços íntimos com o povo e os lugares de seu mundo adotivo. Embora freqüentemente se incomode com o comportamento da humanidade, o herói cósmico aliou-se ao Quarteto Fantástico e outros campeões super-humanos da Terra. Ao longo dos anos, o inocente e crédulo Surfista encontrou forças, tanto extraterrestres quanto terrestres, que buscavam esmagar a nobreza de seu espírito e escravizá-lo à sua vontade. No entanto, o poder da verdade sempre prevaleceu e ele se viu livre uma vez mais para novamente explorar as estrelas.

ALICIA MASTERS

Nome verdadeiro:	Alicia Reiss Masters	**Peso:**	50 kg
Primeira aparição:	*Fantastic Four 8 (1962)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	1,62 m	**Cabelos:**	Loiro-avermelhados

Filha adotiva do Mestre dos Bonecos, a cega Alicia Masters conheceu o Quarteto Fantástico quando seu pai tentou controlar a mente dos quatro heróis numa jogada em busca de poder. Atraído pela nobreza interna e o coração de ouro do Coisa, Alicia apaixonou-se por Ben Grimm, a despeito do fato das outras pessoas enxergarem nele apenas um monstro.

Após a aparente morte de seu pai, Alicia rapidamente conquistou grande renome como a melhor escultora de sua geração. Políticos, reis e outros dignatários freqüentemente lhe encomendam obras. Sem se limitarem pela visão, as representações de Alicia são extraordinariamente bem-feitas, capturando a essência de cada um de seus modelos.

Arte de Jae Lee

Algum tempo depois que ela e Ben começaram a namorar, o Surfista Prateado pousou na clarabóia do estúdio de Alicia, anunciando a iminente chegada de Galactus. Alicia ajudou o Surfista a ver a beleza da Terra e de todas as suas criaturas, e convenceu-o de que o planeta não merecia morrer apenas para satisfazer a fome de Galactus. Como resultado, o Surfista concordou, voltando-se contra seu mestre.

Alicia e Ben continuaram seu romance por anos, mas ele nunca a pediu em casamento. O Coisa estava convencido de que a jovem o amava apenas por piedade devido à sua condição de aberração, não como um homem. Sentindo a necessidade de seguir em frente com sua vida, Alicia rompeu o relacionamento. Ben, convencido de que jamais poderiam ter uma existência normal juntos, concordou. No entanto, ambos tornaram-se amigos íntimos.

Alicia é um espírito singular na vida de todos que conhece. Graças a seu relacionamento com Ben e sua natureza gentil e compassiva, tornou-se grande amiga do Quarteto Fantástico, que a considera como um membro da família.

LEITURA ESSENCIAL

- *Quarteto Fantástico: 1234 (Paladinos Marvel 1-4)*
- *Essential Fantastic Four Vol. I -III*
- *Zona Negativa (Quarteto Fantástico & Capitão Marvel 6-10)*
- *Os Maiores Clássicos do Quarteto Fantástico: John Byrne*

FRANKLIN RICHARDS

Nome verdadeiro:	Franklin Benjamin Richards	**Peso:**	18 kg
Primeira aparição:	*Fantastic Four Annual 6 (1968)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	1,04 m	**Cabelos:**	Loiros

Franklin Richards é o filho de Reed e Sue Richards – mais conhecidos como **Sr. Fantástico** e **Mulher Invisível,** do **Quarteto Fantástico** – e potencialmente um dos mais poderosos e perigosos mutantes do mundo. Um menino de sete anos dotado de bravura incomum e muito esperto, Franklin sabe que tem muita sorte: o Quarteto Fantástico é a família mais legal do mundo. Ele vive no Edifício Baxter, cercado por máquinas do tempo, robôs, espaçonaves e carros voadores, encontrando-se com heróis como **Homem-Aranha, Demolidor** e os **Vingadores.** Quando os pais de Franklin viajam, é muito mais provável que lhe tragam uma amostra do solo da dimensão da Zona Negativa do que uma camiseta como lembrança.

Se há um lado ruim na vida com o Quarteto é que a radiação cósmica que conferiu a Reed e Sue seus poderes sobre-humanos também afetou a estrutura genética de seu filho. Diferente da maioria dos mutantes, cujos talentos incomuns permanecem latentes até a puberdade, Franklin começou a manifestar suas habilidades com pouca idade. O menino mostrou sinais de telepatia, telecinese, precognição e o dom de rearranjar moléculas. No entanto, bloqueios mentais foram instalados para impedi-lo de ter acesso a seu vasto poder psiônico até que atingisse a maturidade psicológica necessária. Ainda assim, Reed deve se manter eternamente vigilante para a inevitável emergência dos poderes de seu filho, por medo de que Franklin, sem se dar conta, libere energia suficiente para destruir toda a vida na Terra.

Já se especulou que a humanidade está se transformando numa raça de seres sobre-humanos com grandes poderes psiônicos, e Franklin pode ser um exemplo precoce do que a humanidade há de se transformar um dia. Apesar de levar a promessa evolucionária das gerações futuras nos seus jovens ombros, Franklin dominou a tormenta de seus tremendos talentos conseguindo se manter uma criança normal e bem-ajustada... cujos pais são o coração e a alma da primeira família terrestre de aventureiros super-humanos.

LEITURA ESSENCIAL

- *Os Maiores Clássicos do Quarteto Fantástico: John Byrne*
- *Essential Fantastic Four Vol. 1*

DOUTOR DESTINO (DOCTOR DOOM)

Nome verdadeiro:	Victor Von Doom
Primeira aparição:	*Fantastic Four 5 (1962)*
Altura:	1,88 m
Peso:	102 kg
Olhos:	Castanhos
Cabelos:	Castanhos

Arte de Alex Ross

LEITURA ESSENCIAL

- *Doom TPB*
- *Essential Fantastic Four Vol. I -III*
- *Os Maiores Clássicos do Quarteto Fantástico: John Byrne*
- *The Villany Of Dr. Doom TPB*

Calejado pelas adversidades, Victor Von Doom sabe muito bem o que é ser incompreendido, renegado, caçado e odiado. Órfão ainda muito jovem, ele foi criado por ciganos na Latvéria, uma pequena nação dos Bálcãs. Constantemente mudando-se de um local para outro, Victor jamais teve um lugar para chamar de lar. Atormentado pela morte dos pais, Von Doom jurou fazer o mundo inteiro sofrer por sua perda. Ao longo de anos de intenso estudo, o determinado jovem reuniu um rico cabedal de conhecimentos científicos e místicos.

Essential Fantastic Four Vol. II

Ao mesmo tempo em que crescia a obsessão de Destino por poder e vingança, suas buscas acadêmicas e notável reputação lhe garantiram uma bolsa plena na Universidade Estadual de Nova York. Lá, o brilhante e arrogante Victor conheceu Reed Richards, igualmente inteligente, mas tímido. Richards representava uma ameaça substancial à pretensa superioridade de Von Doom, e os dois logo se tornaram rivais.

Por fim, Victor foi vítima do próprio ego, que o impediu de ajustar os planos de uma de suas primeiras invenções, um dispositivo de projeção transdimensional. A máquina funcionou perfeitamente... por dois minutos e 37 segundos. Von Doom sofreu então o resultado de seu orgulho: uma explosão que lesou seu rosto. Embora Richards tenha indicado os erros de cálculo de seu colega de quarto antes da explosão, Destino recusou-se a assumir a culpa. Em vez disso, culpou Richards pelo acidente. Era mais fácil, para ele, acreditar que o rival havia sabotado seu trabalho por inveja do que admitir a própria imperfeição.

Enquanto convalescia, Victor descobriu que a explosão o deixou com uma longa e fina cicatriz. Vaidoso, convenceu-se de que a pequena lesão tinha, na verdade, desfigurado seu rosto. Expulso da faculdade por causa de seu perigoso experimento extradimensional, Von Doom viajou pelo mundo coberto por faixas – uma espécie de múmia viva em busca de uma cura milagrosa. Por fim, chegou a uma vila de monges tibetanos, que lhe prepararam uma armadura e uma máscara metálica a fim de esconder a deformidade. Tomado por um desejo urgente de dar encaminhamento aos seus planos de conquista e vingança, Destino colocou sua recém-moldada placa facial antes que ela estivesse completamente resfriada, lesando permanentemente todo seu rosto. Com o semblante mutilado escondido e o corpo revestido pela armadura quase inexpugnável dos monges, Destino voltou à Latvéria, depôs o governo local e instalou-se como monarca absoluto do país.

PODERES / ARMAS

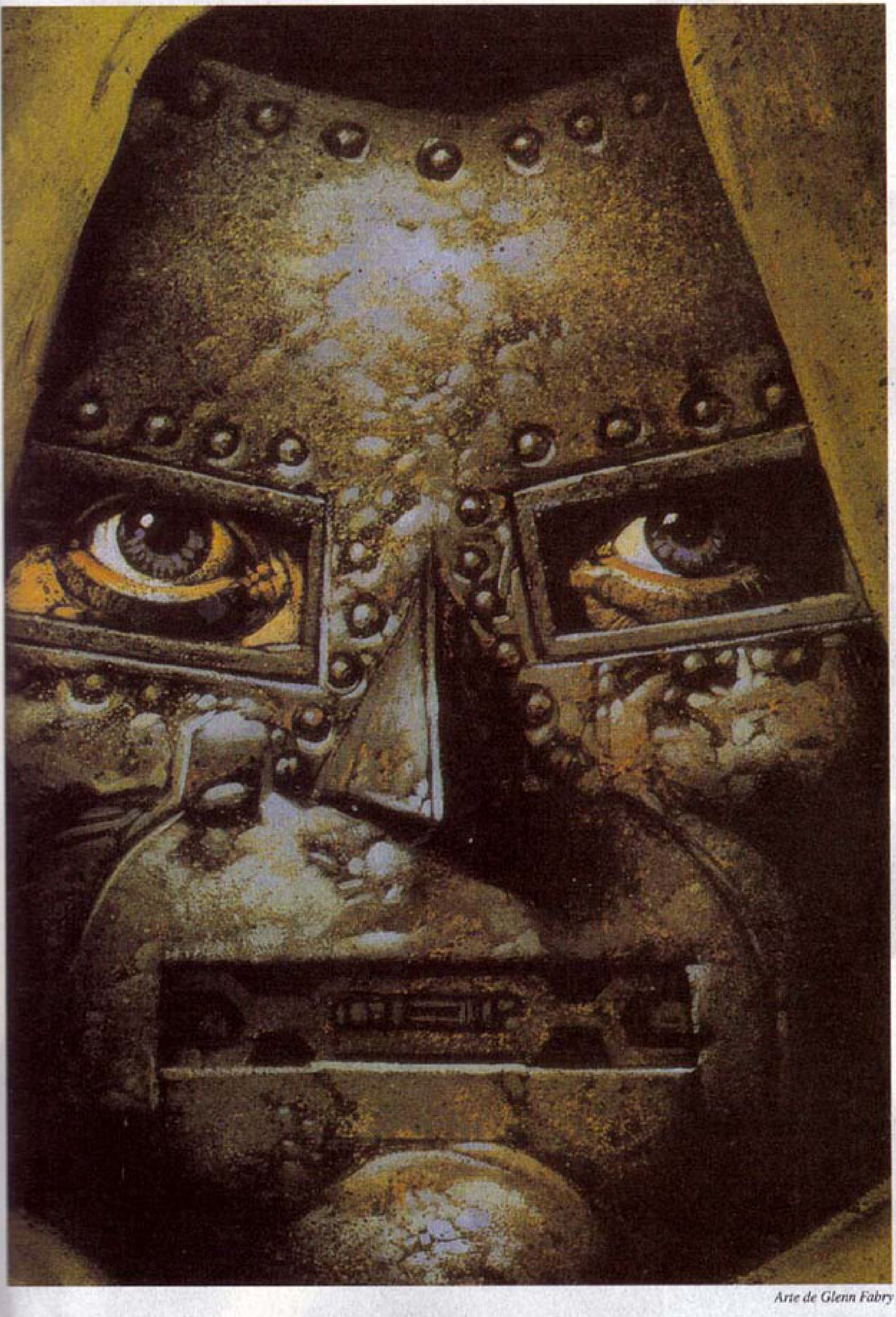
- Armadura extremamente avançada e praticamente inexpugnável
- Gerador de campo de força
- Inúmeras armas embutidas
- Conhecimento de artes místicas

DOUTOR DESTINO (DOCTOR DOOM)

Governando com mão de ferro e muita determinação, Destino estabeleceu uma nação de paz e prosperidade. À medida que a Latvéria desenvolvia-se sob seu reinado, o megalomaníaco ditador passou a acreditar que poderia estender seu sucesso a outras nações da Terra. Como conseqüência, começou a redirecionar os recursos da pequena nação para ajudá-lo a concretizar sua dominação mundial. Para Destino, os líderes mundiais nada são. Não passam de seres inferiores a serem eliminados em favor de sua visão global. Por fim, as maquinações de Destino levaram-no a entrar em conflito com Richards – agora famoso como o Sr. Fantástico, líder do Quarteto Fantástico. Richards e seus colegas tornaram-se os mais freqüentes adversários de Destino ao longo dos anos. Agora, os sonhos de conquista mundial de Von Doom equipararam-se ao seu desejo de destruir o Quarteto Fantástico.

Apesar das inúmeras tentativas, as derrotas que Destino infligiu a Richards foram escassas e jamais completas ou duradouras. Sua crença na própria superioridade freqüentemente provou ser sua ruína, à medida que o excesso de confiança e a arrogância cegaram-no para as próprias deficiências. No entanto, Victor conseguiu derrotar seu rival em pelo menos uma ocasião, obtendo uma extrema vitória psicológica ao ser chamado para salvar a vida da mulher de Richards, Sue, e de sua filha. Concebida numa área extradimensional, a criança ainda não nascida começou a emitir ondas de alta intensidade de energia negativa. O Tocha Humana sabia que sua irmã e o bebê morreriam sem ajuda. Com Richards detido por forças externas, Destino era a única esperança. Johnny Storm implorou ao maior inimigo de sua família que deixasse de lado suas diferenças do passado a fim de que a Mulher Invisível e seu bebê tivessem, ao menos, uma reles chance de sobreviver. Enxergando a oportunidade, Von Doom salvou ambas as vidas por meio de uma combinação de ciência e feitiçaria, inflando o ego blindado do autocrata e aumentando ainda mais sua autoconfiança. Sentindo-se em débito com Destino, Sue concordou em deixar que ele batizasse o bebê; o ditador, então, colocou Valéria sob sua proteção real. Agora, sempre que contempla sua filha e sua mulher, Reed se lembra de que Destino salvou ambas quando ele não foi capaz.

Arte de Leonardo Manco



Arte de Glenn Fabry

GALACTUS

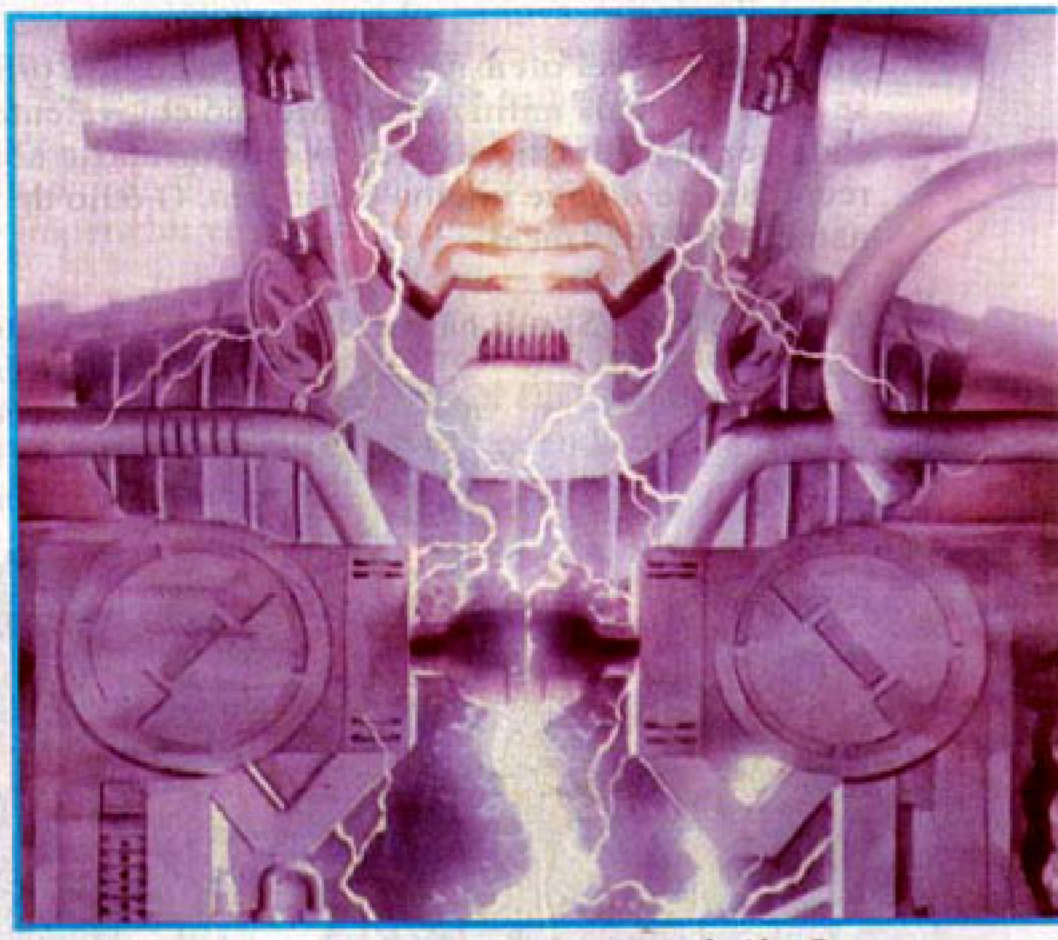
Nome verdadeiro:	Galan
Primeira aparição:	*Fantastic Four 48 (1966)*
Altura:	8,77 m
Peso:	18,2 ton
Olhos:	Desconhecidos
Cabelos:	Negros

Arte de Alex Ross

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Fantastic Four Vol. III*
- *Marvels*

O humanóide conhecido como Galan nasceu no universo que precedeu o nosso, no planeta Taa, lar da mais avançada civilização entre as estrelas. Todavia, enquanto sua sociedade ascendia aos pináculos da prosperidade, a criação em si encontrava-se à beira do colapso. A densa esfera de matéria primordial, prenhe da potencialidade de criar astros, que havia sido propelida bilhões e bilhões de anos antes pela força de um cataclísmico Big Bang, começava a retroceder com resultados igualmente catastróficos. Percebendo o inevitável fim de seu planeta, Galan liderou o êxodo de seu povo em uma nave estelar rumo ao centro do universo moribundo. Assim que se aproximou de seu destino final, a nave começou a sucumbir aos efeitos letais do envenenamento radioativo. No entanto, a consciência do universo prestes a morrer poupou Galan do destino de seus semelhantes. Ambos morreriam, revelou a entidade, apenas para renascerem em seguida. A consciência cósmica absorveu Galan para dentro de si, fazendo surgir Galactus, o insaciável Devastador de Mundos.



Arte de Alex Ross

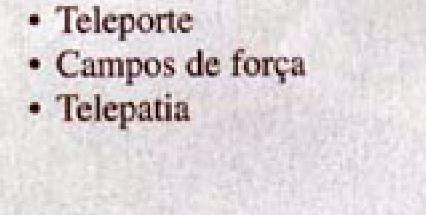
O tempo passou além do que podemos conceber. Arremessado por um segundo Big Bang, Galactus vagou por milênios enquanto a vida começava a florescer. Ser enigmático e divino, cuja existência desafia a lógica e a compreensão humanas, Galactus descobriu que só podia saciar sua impressionante fome devorando as energias brutas dos planetas, deixando-os sem vida e desolados. Ele não fazia isso por mal. Embora suficientemente compassivo para devorar apenas mundos sem vida, Galactus não podia ser seletivo se desejava sobreviver. Para evitar a destruição de mundos habitados, ele alistou o Surfista Prateado como seu arauto. Batedor avançado, o Surfista ficou incumbido de localizar mundos sem vida e ricos em energia.

Com o passar dos anos, no entanto, tornou-se cada vez mais difícil para o arauto encontrar mundos apropriados e despovoados. Galactus, por fim, determinou-se a consumir o farto planeta Terra, mas foi escorraçado pelo próprio Surfista e pelo Quarteto Fantástico sob a ameaça do Nulificador Total, um aparelho alienígena poderoso o bastante para erradicar o Devorador de Mundos. Galactus viu-se forçado a poupar a Terra, mas puniu seu arauto insubordinado erguendo uma barreira de energia que o impedia de deixar o planeta.

Galactus voltou várias outras vezes para devorar a Terra, apenas para ser contido pelos campeões super-heróicos de nosso planeta. Temido como ameaça por todas as raças estelares, ele devastou inúmeros mundos habitados na imensidão do universo conhecido. No entanto, a necessidade de Galactus por energia é avassaladora. Assim, trata-se apenas de uma questão de tempo até que seu apetite gigantesco traga-o de volta à Terra.

PODERES / ARMAS

- Manipulação de matéria
- Rajadas de força
- Teleporte
- Campos de força
- Telepatia



GUERRA KREE/SKRULL (KREE/SKRULL WAR)

Como praticamente todas as guerras, o conflito interestelar entre os humanóides krees e os transmorfos skrulls brotou de sentimentos de orgulho ferido. Enquanto os terráqueos ainda viviam nas cavernas, os já avançados skrulls reconheceram as tranqüilas plantas cotati como a forma de vida dominante no mundo dos krees. Ofendidos e furiosos, os krees mataram os batedores skrulls e tomaram sua nave estelar. Desmontando o veículo, desenvolveram avançada tecnologia e a capacidade de viajar pelo espaço em questão de poucos anos. Eles, então, atacaram os skrulls, decretando uma guerra que dura milênios.

Sob a incansável ofensiva dos krees, a cultura orientada para o comércio dos skrulls tornou-se cada vez mais militarizada. Mesmo equivalentes, as raças começaram a tomar medidas cada vez mais drásticas para garantir primazia nos combates. Hoje, poucos krees e skrulls recordam-se do que iniciou o conflito. O ódio de uma pela outra tornou-se parte da ordem natural das duas raças.

A Guerra Kree/Skrull não se deu sem danos colaterais. Ambas as espécies sabiam da existência da Terra havia milênios e enviados das duas civilizações vieram ao nosso planeta inúmeras vezes. Devido à sua proximidade de uma dobra natural no *continuum* espaço-tempo, que permite viagens mais rápidas do que a luz, e sua localização entre as sedes das duas raças, a Terra é de grande valor estratégico. Dada a importância do planeta, seus heróis foram levados a se envolver em várias contendas entre krees e skrulls. Com perigosa freqüência, a guerra entre os dois povos ameaçou o bem-estar e a segurança da Terra.

Graças à obsessão em se aniquilarem, as duas culturas perderam toda a capacidade de progredir. Ambos os impérios são corruptos e estão se esfacelando. Houve tréguas temporárias e alianças breves entre as duas civilizações a fim de que fossem desafiadas ameaças em comum, mas a guerra sempre foi retomada.

Ilustração dos krees por Scott Kolins (topo). Ilustração dos skrulls por ChrisCross

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Fantastic Four Vol. I-III*
- *Avengers: Kree/Skrull War TPB*

SUPERSKRULL (SUPER-SKRULL)

Nome verdadeiro:	Kl'rt	**Peso:**	283 kg
Primeira aparição:	*Fantastic Four 18 (1963)*	**Olhos:**	Verdes
Altura:	1,83 m	**Cabelos:**	Ausentes

Após a rápida derrota que o Quarteto Fantástico impôs a uma força invasora skrull, o império dedicou seus recursos ao desenvolvimento de um guerreiro capaz de derrotar sozinho os renomados defensores da Terra. Depois de meses de trabalho, os cientistas skrulls apresentaram ao seu imperador um supersoldado geneticamente modificado, capaz de simular os dons combinados do Quarteto Fantástico. Satisfeito com os frutos do esforço de seus subordinados, o imperador enviou o Superskrull para destruir o Quarteto Fantástico.

No entanto, os skrulls haviam subestimado o poder dos heróis terrestres. Sofrendo derrota após derrota nas mãos do Quarteto e de outros heróis, o Superskrull caiu em desgraça perante seus superiores. Mesmo assim, foi reconvocado inúmeras vezes quando as circunstâncias requeriam sua força bruta e astúcia de guerreiro.

O império skrull empregou o Superskrull tanto como ferramenta quanto como arma. Apesar de sua péssima ficha de serviços prestados, ele conseguiu se aperfeiçoar a cada derrota. Desde a destruição do mundo natal skrull por Galactus, o Superskrull tornou-se um soldado sem missão definida. Embora tenha assumido incumbências para com o que restou do império skrull, Kl'rt tem realizado intencionalmente muito poucas atividades. Reconhecendo o Superskrull como uma ameaça significativa em virtude de sua aliança com o antigo regime, várias facções progressistas enviaram assassinos para exterminar o guerreiro antes que ele pudesse tomar à força o controle do que restou do império. Com razões e motivos próprios, o Superskrull continua disfarçado na Terra, aprendendo mais sobre seus inimigos e aguardando o momento certo.

PODERES / ARMAS

- Capaz de esticar qualquer parte do seu corpo mais do que o Sr. Fantástico
- Manipulação e geração de fogo
- Invisibilidade e projeção de campo de força invisível
- Capaz de manifestar a pele rochosa do Coisa e duplicar sua força sobre-humana
- Projeção de padrões de energia hipnótica pelos olhos
- Alteração da própria forma

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Fantastic Four Vol. I-III*
- *Carne e Pedra (Quarteto Fantástico & Capitão Marvel 1-5)*

Arte de Carlos Pacheco

MK/MAX

NAS RUAS CRUÉIS DE MARVEL KNIGHTS, NÃO HÁ TRÉGUA PARA NINGUÉM.

Demônios da guarda, justiceiros enlouquecidos pela vingança e assassinos enigmáticos percorrem as entranhas soturnas da cidade e a ação urbana desenrola-se com feroz intensidade.

Advogado cego de dia, o Demolidor luta noite após noite para salvaguardar o bairro da Cozinha do Inferno, tendo o sofrimento e a dor como únicas companhias. O Justiceiro, impiedoso carrasco do submundo, rasga uma trilha de destruição no crime e corrupção que grassam em Nova York e cidades vizinhas. Elektra, uma assassina contratada que conhece pessoalmente a frieza de uma tumba, sempre faz verter o sangue de seus oponentes.

Fervilhando de ação e intensidade, *MAX Comics* apresenta histórias de impacto com incontestável relevância adulta. Dos campos de extermínio do terceiro mundo aos desfiladeiros de concreto de Nova York, três vigilantes em conflito lutam pela sobrevivência sem colantes ou poderes sobre-humanos.

Marvel Knights e *MAX* alargam os limites da narrativa tradicional, mesclando ação e aventura com realismo palpável e drama elaborado, capaz de lançar luzes nos cantos e vielas mais sombrios do Universo Marvel.

Arte de Joe Quesada

VIÚVA NEGRA (BLACK WIDOW)

Nome verdadeiro:	Natasha Romanov	**Peso:**	56 kg
Primeira aparição:	*Tales of Suspense 52 (1964)*	**Olhos:**	Verdes
Altura:	1,70 m	**Cabelos:**	Castanho-avermelhados

Abandonada ainda criança, Natasha Romanov foi encontrada e criada pelo soldado Ivan Petrovich. Enquanto crescia, tornou-se uma intelectual brilhante e uma atleta excepcional, conquistando fama como bailarina. Ao longo de sua vida, vários mestres contaram com sua natureza leal: primeiro seu marido, o renomado piloto de provas Alexi Shostakov; mais tarde, a KGB, agência que determinou que ambos deveriam se tornar operativos exemplares. Informado dos planos do Estado, Alexi não teve mais permissão para manter contato com amigos e parentes, inclusive sua mulher.

Acreditando que seu marido havia morrido, a angustiada Natasha decidiu seguir um caminho patriota digno da heróica memória de seu cônjuge. Tendo antecipado tal reação, a KGB transformou sua ingênua recruta numa superespiã soviética, designando-a para a academia de treinamento secreta em Moscou conhecida como Sala Vermelha. A Viúva foi uma aliada freqüente do Gavião Arqueiro, mas seu amor crescente pelo futuro herói enfraqueceu sua determinação em empreender novas atividades subversivas. Depois que o Gavião Arqueiro conseguiu se tornar integrante dos Vingadores, Natasha desertou para os Estados Unidos e ofereceu seus serviços à SHIELD. Seu romance com o Gavião terminou, bem como seu caso posterior com o Demolidor, mas ela se manteve amiga de ambos.

Natasha é uma mulher confiável e de grande fibra moral, mas que conhece muito bem a selvageria do ramo de espionagem. Traída por sua terra natal, ela se recusa a ser manipulada. Como maior lenda da Sala Vermelha, Natasha luta contra a idéia de ser uma relíquia de outros tempos. Na verdade, muitos acreditam que a Viúva não passa de propaganda da Guerra Fria. Enfrentando tais sentimentos, Natasha manteve sua reputação de profissional qualificada, tão eficiente, fria e letal quanto a aranha que lhe empresta o nome.

PODERES / ARMAS

- Atleta e ginasta de nível olímpico
- Mestre em artes marciais
- Extenso treinamento e experiência em espionagem

Arte de J. G. Jones

LEITURA ESSENCIAL

- *A Vingança de Ultron (Homem-Aranha Premium 13)*
- *Daredevil Visionaries: Kevin Smith TPB*
- *Essential Avengers Vol. II*

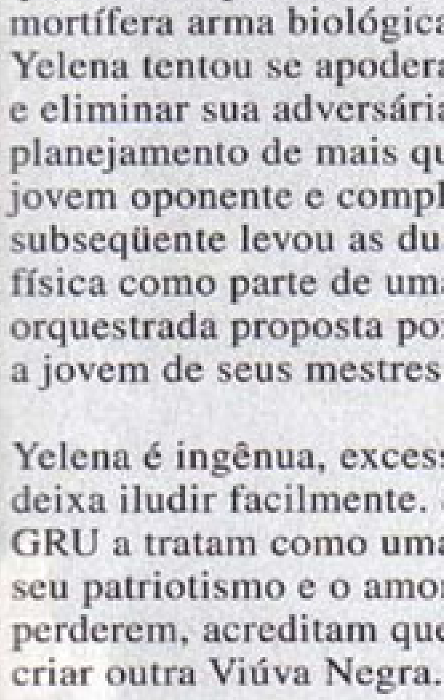
Nome verdadeiro:	Capitã Yelena Belova	**Peso:**	61 kg
Primeira aparição:	*Black Widow 1 (1999)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	1,70 m	**Cabelos:**	Loiros

Segunda mulher a vestir o manto da Viúva Negra, Yelena Belova também se formou na academia secreta de Moscou conhecida como Sala Vermelha. Hostil para com sua predecessora, Natasha Romanov, Yelena foi condicionada a crer que a designação lhe pertence por direito. Sem hesitar em sua lealdade para com a Rússia, ela entende que Natasha abandonou sua terra natal quando desertou para a América e se tornou uma super-heroína. Ambiciosa e passional, Yelena não esqueceu o que, em essência, deve ser a Viúva Negra: uma espiã.

Treinando para assumir o papel desde os quinze anos, Yelena foi a primeira aluna na história da Sala Vermelha a alcançar as notas de Natasha. Ela pode não ter a mesma experiência da primeira Viúva, mas é igual ou melhor do que Natasha em todos os demais aspectos... pelo menos no papel. No entanto, vivendo à sombra de uma lenda, a jovem Yelena teme, em seu íntimo, que não esteja à altura de suas obrigações, e é motivada por uma necessidade quase obsessiva de provar seu valor para seus superiores e para si mesma.

Ansiando pela oportunidade de superar Natasha e finalmente tomar para si o título de Viúva Negra, Yelena tentou intervir quando sua predecessora embarcou na missão de resgatar uma mortífera arma biológica em poder de uma nação terrorista. Yelena tentou se apoderar do soro letal antes de Natasha e eliminar sua adversária. Contando com a experiência e planejamento de mais qualidade, a Viúva original superou sua jovem oponente e completou a missão. Um encontro subseqüente levou as duas a trocarem de aparência física como parte de uma farsa cuidadosamente orquestrada proposta por Natasha, que tentou salvar a jovem de seus mestres.

Yelena é ingênua, excessivamente crédula e se deixa iludir facilmente. Seus superiores no GRU a tratam como uma arma, explorando seu patriotismo e o amor pela Rússia. Se a perderem, acreditam que sempre poderão criar outra Viúva Negra.



PODERES / ARMAS

- Atleta e ginasta de nível olímpico
- Mestre nas artes marciais
- Extenso treinamento em espionagem

Arte de J. G. Jones

BLADE

Nome verdadeiro:	Eric (sobrenome não revelado)
Primeira aparição:	*Tomb of Dracula 10 (1973)*
Altura:	1,88 m
Peso:	81 kg
Olhos:	Castanhos
Cabelos:	Negros

PODERES / ARMAS

- Força, sentidos e vigor sobre-humanos
- Fator de cura acelerada
- Pistolas automáticas e semi-automáticas adaptadas para empregar balas de prata com ponta oca e preenchidas com alho
- Espada de titânio gravada a ácido
- Armadura de kevlar
- Arsenal de armas portáteis feitas sob encomenda que empregam prata, luz solar, raios ultravioleta e anticoagulantes

INTELIGÊNCIA

FORÇA

VELOCIDADE

RESISTÊNCIA

PROJEÇÃO DE ENERGIA

TÉCNICA DE COMBATE

Arte de Tim Bradstreet

LEITURA ESSENCIAL

- *Blade II Movie Adaptation TPB*

Meio vampiro, meio humano, a alma atormentada conhecida como Blade veio ao mundo já órfão. Sua mãe, mordida pelo vampiro Diácono Frost ainda grávida, morreu ao dar à luz. Abraham Whistler, cuja família também fora morta por vampiros, encontrou Blade vivendo nas ruas aos treze anos. Blade estava se nutrindo de indigentes, tendo a fome de sangue eclodido com a puberdade. Confundindo o menino com um vampiro, Whistler quase o matou pouco antes de perceber que se tratava de um híbrido.

Motivado pelo constante anseio de vingança contra as criaturas que macularam sua humanidade e assassinaram sua mãe, Blade transformou-se num caçador de vampiros antes mesmo de se tornar adulto. Sob a tutela de Whistler, ele aprimorou suas habilidades de combate até chegar a uma perfeição letal.

Arte de Bart Sears

Devido às circunstâncias de seu nascimento, o corpo de Blade sofreu mutações genéticas. Ele possui a força sobre-humana e o fator de cura acelerada de um vampiro. No entanto, resiste ao alho, à prata e à luz solar. Além disso, envelhece como um humano normal. Blade também herdou a sede de sangue, que consegue aplacar com um soro sintético. Todos os esforços para encontrar uma cura permanente desse sintoma fracassaram e ele supera sua ânsia com extrema força de vontade. Nem humano nem vampiro, Blade está eternamente condenado a caminhar entre dois mundos. Mestiço, ele luta para sobrepujar sua natureza inumana – e se recrimina pelo que foi, é e pelo que teve de fazer para sobreviver.

O lendário "Andarilho do Dia" pode ser a última esperança de sobrevivência da humanidade contra o exército de vampiros imortais e sedentos de sangue que se infiltraram em todos os estratos da sociedade – polícia, indústria e até nos altos escalões do governo. O *Homo sapiens* é apenas a criatura mais visível. Logo abaixo estão os *Homonus nocturna,* os vampiros, unidos numa confederação pouco organizada de clãs, além de alguns fora-da-lei. Para eles, os humanos são apenas alimento, nada mais. Foi declarada a guerra e a humanidade é uma espécie em extinção. Blade e seus aliados transitam de cidade em cidade, rastreando as migrações das criaturas da noite, cientes de que devem impedir que sua batalha sangrenta extravase para as ruas movimentadas.

Solitário por natureza, Blade formou alianças pouco tranqüilas com seus colegas caçadores. No entanto, muitos dos que se tornaram íntimos do estóico combatente perderam a vida em suas empreitadas, freqüentemente chacinados em batalhas estúpidas e sangrentas. Anos de esforço meticuloso podem não surtir efeito contra presas com talentos regenerativos. Ainda assim, Blade persevera, retomando sua cruzada a cada fracasso. A perda de seus aliados serviu apenas para fortalecer sua determinação de livrar o mundo da praga dos vampiros, sem se importar com as circunstâncias de sua gênese. Nem mesmo a morte do Diácono Frost – o assassino de sua mãe e o responsável por sua transformação – esmoreceu sua fúria. Ainda há uma guerra sendo travada e ele tem uma missão a cumprir.

LUKE CAGE

Nome verdadeiro:	Luke Cage	**Peso:**	192 kg
Primeira aparição:	*Luke Cage, Hero for Hire 1 (1972)*	**Olhos:**	Castanhos
Altura:	1,98 m	**Cabelos:**	Negros

Arte de Richard Corben

LEITURA ESSENCIAL

• Cage (Marvel MAX 1-5)

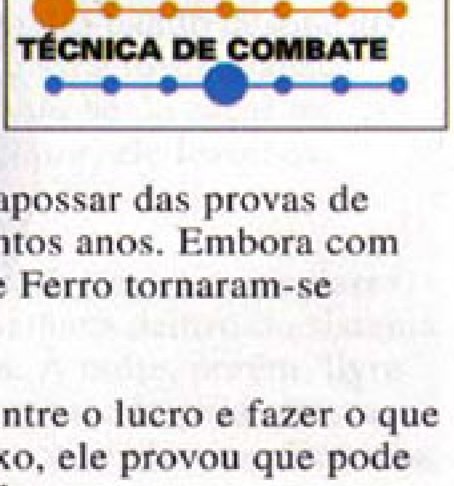
Luke Cage aprendeu desde cedo a ser um homem nas ruas do Harlem. Com freqüência, era avistado fugindo da cena de pequenos crimes com seu amigo de infância, Willis Stryker. No entanto, os dois cresceram e Cage assumiu trabalhos variados para ganhar a vida, enquanto Stryker enveredou pelo crime. Os jovens também tornaram-se rivais pelo afeto de Reva Connors, que escolheu Luke em vez de Stryker. Enlouquecido de ciúme, Stryker plantou dois quilos de heroína no apartamento de Cage e deu a dica para a polícia. Depois que Luke foi preso, Reva perdeu a vida num atentado que tinha Stryker como alvo. Da prisão, Cage jurou vingança contra seu antigo amigo. Consumido pelo ódio, ele se envolveu em brigas freqüentes e tentou inúmeras fugas.

Arte de Richard Corben

O comportamento condenável de Cage o fez ser transferido para Seagate, uma penitenciária de segurança máxima na Geórgia. Lá, ele foi abordado pelo psicólogo Noah Bernstein, que prometeu ajudá-lo a obter liberdade condicional em troca de sua participação num experimento para testar métodos químicos de ampliação da capacidade regenerativa das células humanas como auxílio contra doenças e o processo de envelhecimento. Embora desconfiado a princípio, Cage aceitou. Assim que o processo teve início, o racista agente penitenciário Albert Rackham manipulou aleatoriamente os controles da máquina, esperando matar ou mutilar Cage. Acidentalmente, Rackham avançou o experimento além de seu propósito inicial, induzindo um efeito mutagênico amplo que adensou o tecido corporal de Luke, aumentando sua força. Cage se soltou e nocauteou Rackham. Achando que havia matado o guarda, fugiu da prisão.

PODERES / ARMAS

- Força sobre-humana
- Tecidos e músculos extremamente densos
- Pele dura como aço



Voltando a Nova York para enfrentar Stryker, Luke impediu um assalto numa lanchonete. Quando o proprietário lhe ofereceu uma recompensa em dinheiro, ele decidiu usar seu recém-adquirido poder para auferir lucros. Motivado mais pela sobrevivência do que pelo desejo de fazer o bem, o ex-detento se estabeleceu como Luke Cage, Herói de Aluguel. Após enterrar os fantasmas de seu passado prendendo Stryker, sua empresa começou a crescer.

Vários anos depois, um chefe do crime europeu chamado Bushmaster coagiu Cage a seqüestrar a investigadora particular Misty Knight em troca da vida do dr. Bernstein, que estava sendo mantido em cativeiro. Como incentivo adicional, o criminoso ofereceu ainda evidências de que Stryker havia plantado as drogas no apartamento de Luke. Sabendo do apuro em que Cage se encontrava, Misty e seu amigo Punho de Ferro concordaram em ajudá-lo a derrotar Bushmaster. Depois de salvar Bernstein e se apossar das provas de sua inocência, Luke foi absolvido do crime que o atormentou por tantos anos. Embora com histórias e temperamentos diametralmente opostos, Cage e Punho de Ferro tornaram-se grandes amigos e fundaram a nova agência Heróis de Aluguel.

Cage não é um homem de negócios ganancioso. Tendo de escolher entre o lucro e fazer o que é certo, sempre opta pela segunda alternativa. Herói que veio de baixo, ele provou que pode superar qualquer obstáculo por meio de tenacidade e força de vontade.

DEMOLIDOR (DAREDEVIL)

Nome verdadeiro:	Matthew Michael Murdock	**Peso:**	90 kg
Primeira aparição:	*Daredevil 1 (1964)*	**Olhos:**	Castanhos
Altura:	1,82 m	**Cabelos:**	Ruivos

Arte de Joe Quesada

Filho de um boxeador de segunda categoria, Matt Murdock foi ensinado por seu pai que lutar não era a resposta para os problemas da vida. Sujeito nobre, mas de pouca educação, Jack "Batalhador" Murdock encorajou o filho a realizar grandes projetos com a mente e não com os punhos. Idolatrando o pai, Matt levou o conselho a ferro e fogo. Como resultado, seus colegas de escola apelidaram o introvertido rato de biblioteca de "Demolidor". Humilhado, Matt começou a treinar sem o conhecimento de Jack para poder enfrentar os valentões da escola.

Demolidor 1, abril de 1964

Tendo sido criado pelo pai, Matt era nobre e abnegado. Maior evidência disso não poderia haver do que o dia em que ele empurrou um ancião para longe da rota de um caminhão desgovernado. A bondade do rapaz foi cruelmente recompensada pelo destino quando o lixo radioativo no compartimento de carga do veículo atingiu seus olhos, cegando-o para sempre. A princípio devastado por sua aparente deficiência, Matt aos poucos percebeu que o acidente havia ampliado radicalmente seu dom de perceber o mundo ao redor. Ele perdera a visão, mas a radioatividade havia ampliado seus outros sentidos a patamares sobre-humanos.

Incapaz de se adaptar aos novos sentidos superdesenvolvidos, o atemorizado Matt foi acolhido pelo mestre em artes marciais Stick. Treinador exigente e incansável, Stick introduziu Matt nos aspectos físicos e espirituais das artes marciais, não permitindo, em momento algum, que ele se considerasse uma vítima indefesa. Matt emergiu dos ensinamentos como um ginasta de nível olímpico e um formidável combatente corpo a corpo.

Como aluno da Escola de Direito da Universidade Columbia, Matt apaixonou-se por Elektra Natchios, filha de um diplomata grego. A felicidade do casal foi destruída quando o pai da jovem morreu durante uma crise com reféns. Elektra se retraiu emocionalmente, afastando-se de Matt e do mundo como um todo. Fugindo para o extremo oriente, ela enterrou seus sentimentos e aperfeiçoou suas capacidades de luta quase à perfeição.

A perda de Elektra não foi a única dor que Matt sofreu durante seus anos de faculdade. Já tendo passado da época de lutar boxe, Jack Murdock se envolveu com um bando desonesto e acabou assassinado por se recusar a entregar uma luta. Insatisfeito com a investigação policial, Matt escondeu sua identidade atrás de uma máscara e incumbiu-se de caçar os criminosos que haviam matado seu pai. Assumindo o nome de Demolidor, ele levou os responsáveis à justiça.

Encontrando muita satisfação e uma válvula de escape em suas atividades extracurriculares, Matt adotou seu disfarce de maneira permanente. Durante o dia, trabalhava dentro do sistema jurídico, auxiliado por seu amigo, o também advogado Foggy Nelson. À noite, porém, livre das amarras dos tribunais, Matt perseguia os criminosos que haviam escapado pelas frestas da lei. Durante um tempo, ele conheceu a felicidade como Demolidor, vivendo suas fantasias como um galante combatente do crime.

DEMOLIDOR (DAREDEVIL)

PODERES / ARMAS

- Sentidos superaguçados de tato, olfato, paladar e audição
- "Sentido de proximidade" semelhante a radar.
- Mestre em artes marciais e boxe
- Dois bastões usados tanto para defesa quanto para ataque.

No entanto, os esforços do Demolidor para minar a infra-estrutura do submundo em Nova York chamaram a atenção do Rei do Crime, que transformou em missão pessoal o empenho de destruir o herói. Contratando Elektra como sua principal assassina, o Rei pôs em movimento uma cadeia de eventos que resultou na morte da jovem nas mãos do Mercenário. Embora mais tarde ela tenha voltado à vida, a morte de Elektra quase destruiu Matt emocionalmente, reacendendo um ciclo vicioso de violência, perda e dor.

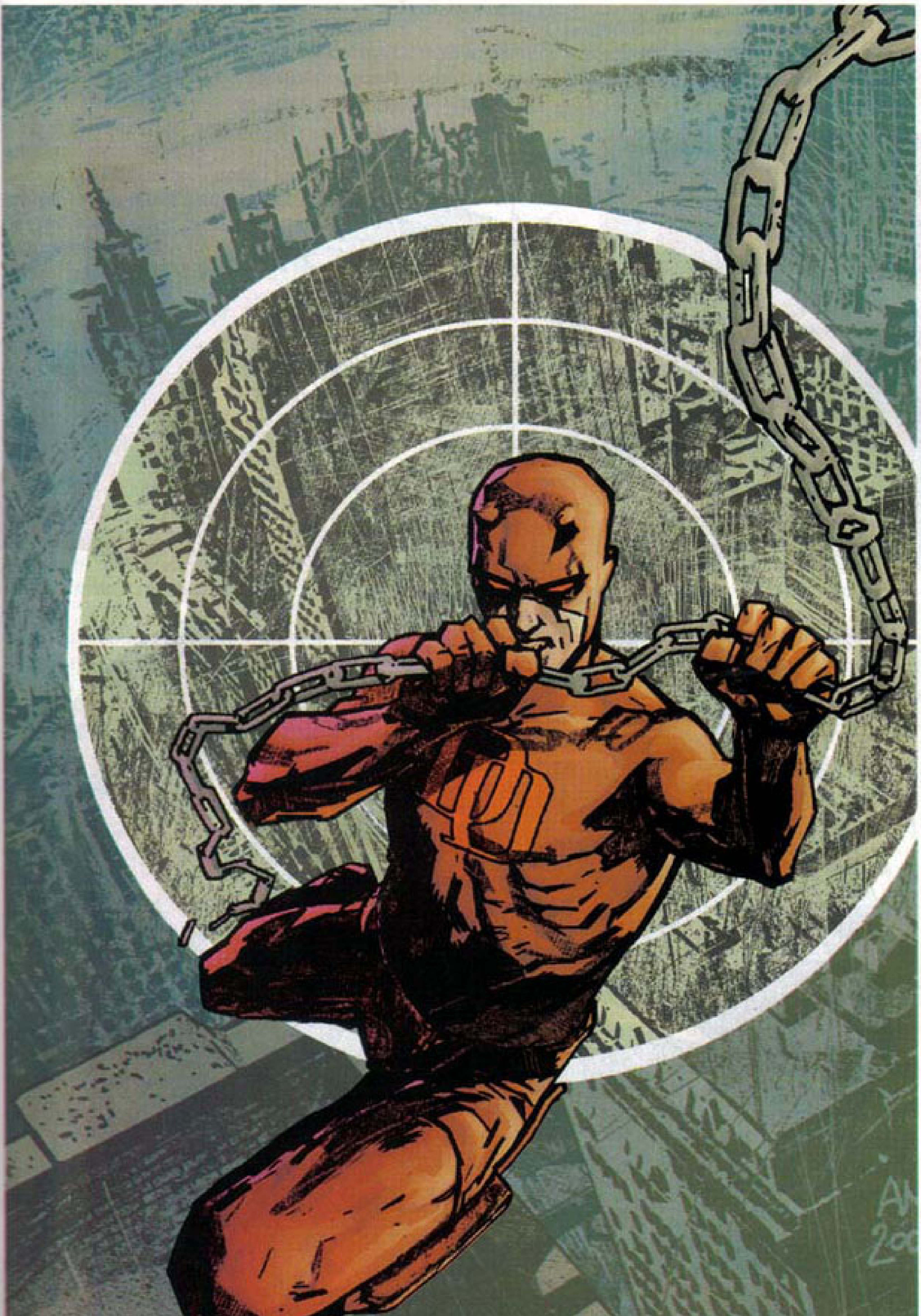
Após anos de relativa trégua entre ambos, o Rei atacou o Demolidor mais uma vez quando descobriu sua verdadeira identidade por meio de Karen Page, uma ex-namorada de Matt viciada em drogas. O Rei praticamente destruiu a vida de Murdock antes de sua arrogância resultar em sua própria ruína. Matt e Karen retomaram seu relacionamento, mas o advogado sofreu uma devastadora tragédia pessoal quando o Mercenário matou a moça usando o próprio bastão do Demolidor, numa batalha orquestrada por Mystério.

A dor de Matt e a culpa pelas perdas em sua vida reposicionaram suas motivações iniciais, dando combustível para que lutasse como Demolidor muito além do que qualquer homem poderia. No rastro de tantas mortes, o sofrimento e a dor de Matt são suas únicas e constantes companhias. Noite após noite, ele se esforça para proteger a Cozinha do Inferno, buscando absolvição e perdão por parte daqueles que há muito perderam o dom de limpar sua consciência.

Arte de Joe Quesada

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Daredevil Vol. 1*
- *Os Maiores Clássicos do Demolidor: Frank Miller 1-4*
- *Demolidor – Homem Sem Medo*
- *Demolidor: Amarelo*
- *Daredevil Visionaries: Kevin Smith TPB*
- *Partes do Todo (Grandes Heróis Marvel Premium 1-5 / Marvel 2002 1)*
- *Tempo de Despertar (Marvel 2002 2-5)*
- *O Segundo Homem (Hulk & Demolidor 1-6)*
- *Revelado (Hulk & Demolidor 7-12)*



Arte de Alex Maleev

DOUTOR ESTRANHO (DOCTOR STRANGE)

Nome verdadeiro:	Dr. Stephen Strange	**Peso:**	81 kg
Primeira aparição:	*Strange Tales 110 (1963)*	**Olhos:**	Cinzas
Altura:	1,88 m	**Cabelos:**	Negros com têmporas grisalhas

Arte de Jae Lee

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Dr. Strange Vol. 1*
- *Dr. Strange: A Separate Reality TPB*
- *Avengers/Defenders War TPB*

Stephen Strange era um neurocirurgião brilhante, mas arrogante, cuja carreira meteórica foi interrompida por um acidente de carro que provocou lesões em seus nervos, impedindo-o de segurar com firmeza um bisturi para realizar cirurgias delicadas. Investindo sua fortuna em tentativas de cura e médicos charlatões, tudo que conseguiu foi ver sua conta bancária se esvaziar. Em pouco tempo, a vida de Strange degringolou. De recluso ele passou a errante e, por fim, tornou-se um bêbado indigente. Atingindo o fundo do poço, o ex-cirurgião ouviu falar de um milagreiro no Tibete conhecido apenas como Ancião.

Arte de Jae Lee

Determinado e desesperado, Estranho atravessou o oceano e cruzou as terras geladas do Himalaia, onde se deparou com o palácio do Ancião. Embora alquebrado, Strange continuava egoísta, apegando-se febrilmente à sua antiga vida e ansiando por uma cura milagrosa. Ainda assim, o velho mago viu uma fagulha de bondade em sua alma, bem como o potencial para um grande poder. Não querendo desperdiçar magia em quem não fazia por merecer, o Ancião disse ao forasteiro que só consideraria ajudá-lo se ele se mostrasse digno dessa atenção. Recusando-se a crer na magia do velho sábio, Strange declinou o convite a fim de procurar a redenção por conta própria.

Permanecendo como convidado enquanto uma forte tormenta castigava a região, Strange descobriu que o Barão Mordo, pupilo do Ancião, arquitetava matar seu mentor. Porém, quando tentou alertar o velho mago da traição de seu aluno, Strange foi impedido misticamente por Mordo. Confrontar o poder de Mordo e desvendar suas intenções criminosas levaram o ex-cirurgião a perceber a verdadeira natureza do mal, e a necessidade de combater suas ações. Strange buscou um meio de contornar o encantamento que o impedia de alertar o Ancião, oferecendo-se para se tornar seu discípulo. Ele deduziu que, se aprendesse os segredos da magia negra, poderia enfrentar Mordo. Sabendo que afinal havia alcançado o verdadeiro Stephen, o Ancião libertou-o do encantamento de Mordo e revelou que sabia dos planos traiçoeiros de seu aluno desde o início.

Strange havia decidido mudar seu modo de ser. Então, o Ancião acolheu-o como discípulo e ensinou-lhe os segredos da feitiçaria. Pouco a pouco, a vida de Stephen assumiu um significado mais profundo à medida que ele se preparava para a batalha que se acercava. Quando seus estudos chegaram ao fim, ele voltou à América e estabeleceu seu santuário no bairro de Greenwich Village, em Nova York.

Quando o Ancião morreu, Strange herdou de seu mentor o manto de Mago Supremo da Terra. Embora as pessoas em geral acreditem que ele não passa de uma excêntrica autoridade em ocultismo, o Doutor Estranho defende o planeta de ameaças místicas, entidades divinas e outras forças invisíveis que ameaçam romper as fronteiras entre nosso mundo e a anarquia extradimensional. Tendo superado seus próprios demônios pessoais, Estranho agora trabalha diligentemente para fortalecer as barreiras entre nosso mundo e incontáveis outros reinos hostis.

PODERES / ARMAS

- Domínio das artes místicas
- Projeção astral
- Manto de levitação
- Olho de Agamotto, amuleto místico que lhe permite ver através de disfarces, invocar imagens do passado imediato, rastrear entidades físicas e etéreas por meio de suas emissões psíquicas e mágicas, sondar mentes e abrir portais para outras dimensões

ELEKTRA

Nome verdadeiro:	Elektra Natchios	**Peso:**	59 kg
Primeira aparição:	*Daredevil 168 (1980)*	**Olhos:**	Azuis-escuros
Altura:	1,75 m	**Cabelos:**	Negros

Arte de Greg Horn

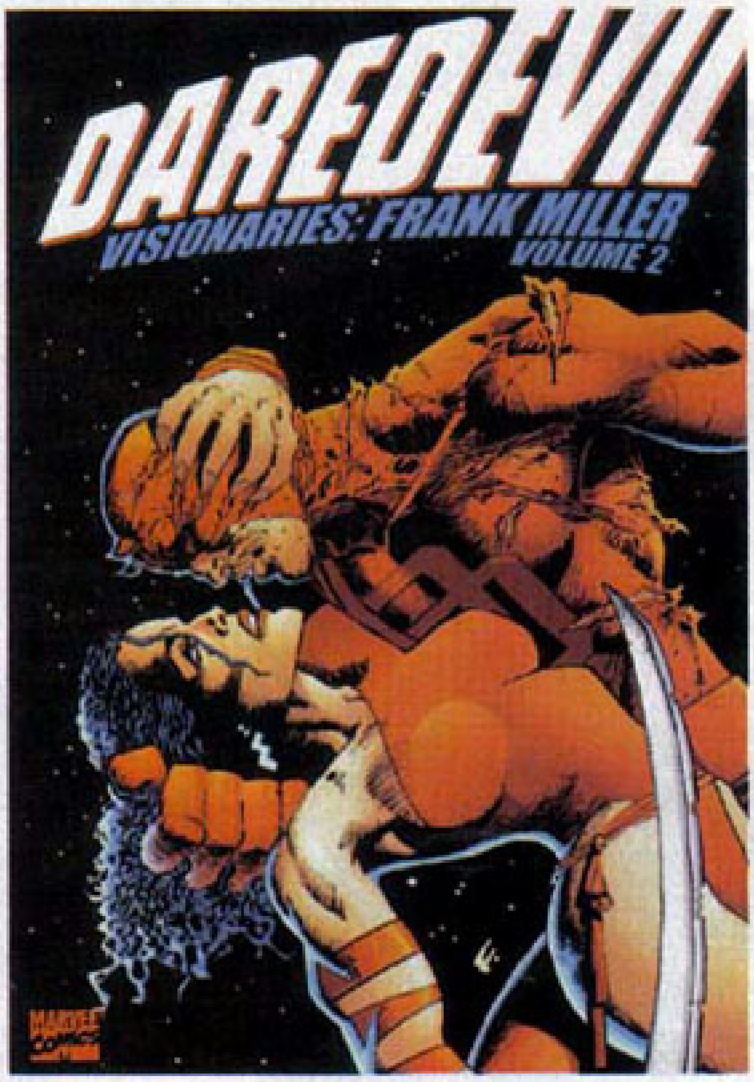
LEITURA ESSENCIAL

- *Os Maiores Clássicos do Demolidor: Frank Miller 1-4*
- *Elektra Assassina*
- *Elektra Vive*
- *Elektra & Wolverine: The Redeemer HC*
- *Introspecção (Justiceira & Elektra 1-5)*
- *A Chave do Escorpião (Paladinos Marvel 6-10)*

Antigamente, Elektra definia-se pelos homens de sua vida: era a filha de um poderoso diplomata grego e namorada de um cego que estudava Direito, Matt Murdock. Quando seu pai foi morto acidentalmente durante uma crise com reféns, Elektra ficou emocionalmente abalada e abandonou o convívio de todos. Solitária e furiosa, empreendeu uma busca por sentido e propósito, orientação e treinamento.

Sua busca a levou ao estrangeiro, onde estudou artes marciais com um sensei no Japão. À procura da verdadeira e total paz de espírito, Elektra mais tarde juntou-se à nobre ordem de guerreiros liderada por Stick, aperfeiçoando suas habilidades de luta até o auge da perfeição humana. Stick, porém, viu que Elektra ainda estava tomada pelo sofrimento decorrente da morte do pai e pelo ódio por um mundo que julgava responsável por sua tragédia. Ele a expulsou de sua ordem e a jovem viu-se sozinha mais uma vez.

Daredevil Visionaries: Frank Miller Vol. II TPB



Ainda determinada a provar seu valor para Stick, Elektra infiltrou-se no Tentáculo – um culto de ninjas devotados ao assassinato e à dominação pelo medo – com o intuito de subverter suas atividades. Como teste, o Tentáculo seqüestrou e sedou o antigo sensei da moça. Ocultando sua identidade nas trevas, os ninjas arquitetaram um confronto entre o ancião e sua ex-aluna. Quando a adaga sai de Elektra cravou-se na carne do idoso mestre, o verdadeiro rosto de seu oponente foi revelado. Naquele instante, a jovem soube que jamais conheceria a verdadeira paz. Seu ódio havia encontrado um abrigo, transformando-a na guerreira perfeita. O Tentáculo treinou e doutrinou Elektra, pervertendo sua alma, mas ela jamais se entregou por inteiro. Por fim, a ninja se rebelou e fugiu do Japão.

Como caçadora de recompensas e assassina de aluguel, Elektra vendeu seus talentos e seu ódio no mercado aberto. Tendo aceitado um contrato em Nova York, ela cruzou o caminho do **Demolidor** – que mais tarde se revelou como sendo Matt, sua única fraqueza. Embora Murdock desaprovasse com veemência a escolha profissional de Elektra, o casal ainda se amava muito. No entanto, o destino os havia separado para sempre. No que dizia respeito a Elektra, o amor dos dois havia sido assassinado junto com seu pai.

Unida, a dupla enfrentou o Tentáculo até que o **Rei do Crime** contratou Elektra como sua principal assassina. Neste papel, Elektra confrontou-se várias vezes com o Demolidor. Amantes tornaram-se inimigos, lutando pelo destino de toda a cidade. Matt queria apenas o fim dos conflitos, mas Elektra continuava em guerra consigo mesma, tentando reconciliar seu passado com as atuais circunstâncias. Quando recebeu ordem de matar o melhor amigo e sócio de Murdock, Franklin "Foggy" Nelson, e Foggy a reconheceu como a "namorada de Matt", ela soube que não poderia levar adiante o contrato e poupou sua vida. Pouco depois, o **Mercenário** percebeu que a única maneira de retomar sua condição de principal assassino do Rei seria eliminar Elektra. Após um confronto épico, que deixou os dois combatentes feridos e ensangüentados, o impiedoso matador a empalou com sua própria adaga *sai*. Elektra morreu nos braços de Matt.

ELEKTRA

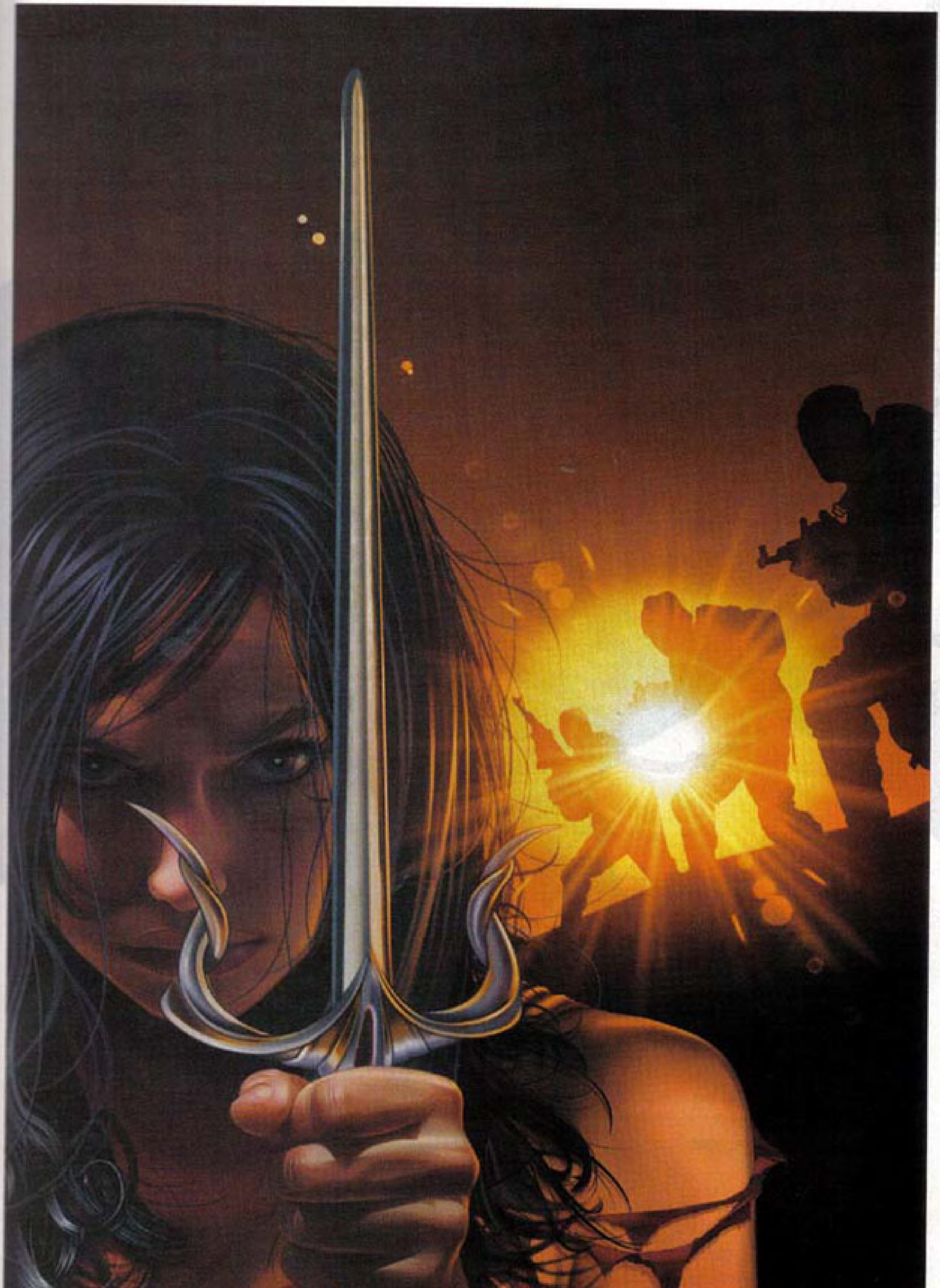
Nem mesmo o desencanto final da morte como guerreira trouxe paz a Elektra. Não querendo perder uma de suas mais talentosas operativas, o Tentáculo tentou ressuscitá-la e dominar sua vontade por meio de uma cerimônia mística. O Demolidor, a Viúva Negra e Rocha, um membro da ordem de Stick, interromperam os procedimentos; juntos, eles derrotaram o Tentáculo. Rocha completou o processo de ressurreição, trazendo Elektra de volta à vida depois que o Demolidor purificou seu espírito valendo-se de uma avassaladora força de vontade e do poder do amor. Agora expurgada da corrupção do Tentáculo, Elektra deixou o convívio de Matt determinada a encontrar seu próprio lugar no mundo. O Demolidor ainda não se recuperou plenamente da tormenta mental desencadeada pela morte e a ressurreição da jovem, levando sua presença no coração até os dias de hoje.

Considerada a mais perigosa assassina do mundo, Elektra continua sendo um mistério, uma sombra... até que decide se revelar. Treinada como ninja, leal a ninguém, ela vende suas extraordinárias habilidades e seu domínio mortífero das *sais* pelo lance mais alto. Indo de serviço em serviço, contrato em contrato, ela pode levar a morte aos alvos mais bem defendidos... pelo preço certo. Essa é sua essência. A vida que leva é de total reclusão, de identidades forjadas e de uma alucinante sucessão de disfarces. Há apenas uma certeza: toda vez que mata, Elektra sabe exatamente qual é a sensação de morrer.

Arte de Greg Horn

PODERES / ARMAS

- Mestre em artes marciais
- Atleta e ginasta de nível olímpico
- Versada no uso de inúmeras armas das artes marciais



Arte de Greg Horn

NICK FURY

Nome verdadeiro: Nicholas Joseph Fury
Primeira aparição: *Sgt. Fury And His Howling Commandos 1 (1963)*
Altura: 1,85 m
Peso: 102 kg
Olhos: Castanhos
Cabelos: Castanhos

Arte de Darick Robertson

PODERES / ARMAS

- Pára-quedista, ranger, boina verde, boina negra, especialista em demolições e veículos
- Especialista em combate armado e desarmado
- Faixa preta em tae kwon do e faixa marrom em jiu-jitsu
- Acesso a todo arsenal da SHIELD de armas convencionais e avançadas

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Captain America Vol. I & II*
- *Nick Fury, Agente da S.H.I.E.L.D.*
- *Nick Fury: Quem é Scorpio?*
- *Fury (Paladinos Marvel 8-12)*

O mais velho dos três filhos de um piloto americano morto em ação durante o final da 1ª Guerra Mundial, Nick Fury cresceu no bairro da Cozinha do Inferno, em Nova York. Um homem que fez a si mesmo, Fury mentiu sua idade para poder alistar-se no Exército no começo do envolvimento americano na 2ª Guerra Mundial. Em pouco tempo, mostrou-se um excelente soldado e um líder ainda melhor.

Durão e sem meias palavras, Fury galgou rapidamente o posto de sargento com base em sua habilidade, motivação e integridade. Na Europa, liderou o Comando Selvagem, um grupo muito unido de soldados, famoso por suas façanhas ousadas. Ferido em missão na França, Fury ficou sob os cuidados do professor Berthold Sternberg, que inoculou nele uma substância que retarda o envelhecimento, a Fórmula Infinito.

Fury continuou na ativa ao longo da Guerra da Coréia, durante a qual seus comandos sigilosamente cruzaram o paralelo 38 a fim de destruir uma base inimiga de MIGs. Esta missão garantiu a Fury uma condecoração no campo de batalha, bem como uma promoção a segundo-tenente. Espionando para o governo francês no Vietnã durante os anos 50, ele chegou ao posto de coronel. Por fim, Fury passou a operar em tempo integral para a CIA. Devido a efeitos cumulativos de ferimentos sofridos durante a 2ª Guerra, Fury perdeu a visão de seu olho esquerdo e foi obrigado a usar um tapa-olho.

No auge da Guerra Fria, foi nomeado diretor da S.H.I.E.L.D. (Superintendência Humana de Inteligência, Espionagem, Logística e Dissuasão), uma recém-estabelecida organização internacional de espionagem. Como agente hierarquicamente mais elevado do órgão, supervisionou diariamente questões administrativas e serviu como comandante de campo supremo. Mantido no auge do vigor de sua juventude pela Fórmula Infinito, o galante agente era um alvo humano – um magneto ambulante para beldades e balas, a síntese perfeita entre incomparável garbo e bravura sob fogo cerrado.

A liderança de Fury foi fundamental para que fossem sobrepujadas grandes ameaças à liberdade mundial empreendidas por organizações subversivas como a Hidra, o Zodíaco e a I.M.A.. Um baluarte do serviço secreto, ele revolucionou a arte da espionagem. Quando o mundo livre se vê encurralado, Fury é o homem que convocam para lutar.

MOTOQUEIRO FANTASMA (GHOST RIDER)

Nome verdadeiro:	Johnny Blaze; o demônio Zarathos	**Olhos:**	Azuis como Blaze, vermelho ígneo como Motoqueiro
Primeira aparição:	*Marvel Spotlight 5 (1972)*	**Cabelos:**	Loiro-avermelhado como Blaze, ausentes como Motoqueiro Fantasma
Altura:	1,57 m como Blaze; 1,88 m como Motoqueiro		
Peso:	81 kg como Blaze; não revelado como Motoqueiro Fantasma		

Arte de Mark Texeira

LEITURA ESSENCIAL

- *Ghost Rider: The Hammer Lane TPB*
- *Ghost Rider: Resurrected TPB*

John Blaze tornou-se órfão quando seu pai – Barton Blaze, astro do show de motos de Crash Simpson – morreu executando um número perigoso. Adotado por Simpson, o jovem rapidamente dominou as artes do ofício. Quando soube que Crash estava morrendo de uma rara doença sangüínea, Blaze finalmente encontrou coragem para pôr em prática seu antigo interesse pelo oculto. Manipulando forças sombrias muito além dos limites da compreensão humana, ele recriou um antigo ritual e ofereceu sua alma imortal em troca de uma cura milagrosa.

Arte de Trent Kaniunga

Blaze sacrificou sua alma em vão: um rejuvenescido Simpson saltou para a morte tentando o mais ambicioso número de sua carreira. Tendo enganado Blaze para que entregasse sua alma, o Diabo materializou-se para clamar o que lhe devia. No entanto, a filha de Crash, Roxxane, expulsou o demônio do plano mortal, recitando um encantamento de exílio que havia extraído de um dos livros de Blaze.

Incapaz de tomar posse de sua recompensa, Satã mesclou a chama viva que era a alma do demônio Zarathos ao corpo de Blaze. Desta forma, a fusão de espíritos iria se manifestar ao cair da noite na forma do Motoqueiro Fantasma, que usava seus poderes demoníacos para criar uma motocicleta de puro fogo infernal. A princípio, Blaze dominou a personalidade do Motoqueiro Fantasma. Depois de alguns meses, suas transformações noturnas automáticas terminaram. Ele então passou a se transformar no Motoqueiro Fantasma sempre que sentisse, por meios místicos, o mal nas redondezas, vingando vidas inocentes maculadas pelo toque da maldade. No entanto, quanto mais Blaze se transformava no Motoqueiro Fantasma, mais forte tornava-se o demônio.

Blaze foi condenado a levar uma vida dupla. Por anos, ele e Zarathos batalharam pelo controle de sua entidade composta. Nesse período, Blaze lutou com bravura para impedir que sua segunda personalidade satânica se descontrolasse. Por fim, exorcizando Zarathos quando o demônio envolveu-se numa contenda inescapável com um antigo adversário, a metade humana do Motoqueiro Fantasma pôde dar início a uma existência pacífica... ou era o que todos imaginavam.

Anos depois, Blaze viu-se ansiando pelas emoções de sua antiga vida. Parte dele sentia falta do Motoqueiro Fantasma e de suas aventuras juntos, e desejava a liberdade das estradas. Envolvido mais uma vez pelo enxofre e o fogo do inferno, um mais velho e sábio Blaze chegou a um acordo com sua condição de Espírito da Vingança. E o Motoqueiro Fantasma assombra as rodovias da América, levando sua ira às almas dos perversos e condenados, queimando o asfalto em nome da vingança justiceira.

PODERES / ARMAS

- Força, velocidade e resistência sobre-humanas
- Olhar de penitência, forçando os criminosos a vivenciarem o grau de dor emocional equivalente ao que causaram aos outros
- Motocicleta mística composta de fogo infernal

PUNHO DE FERRO (IRON FIST)

Nome verdadeiro:	Daniel Thomas Rand-K'ai
Primeira aparição:	*Marvel Premiere 15 (1974)*
Altura:	1,80 m
Peso:	79 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Loiros

Arte de Carlos Pac

LEITURA ESSENCIAL

- *Marvel Visionaries: Gil Kane TPB*

Daniel Rand é filho de Wendell Rand, o herdeiro exilado do trono da cidade extradimensional de Kun-Lun. Depois de anos na Terra como um homem de negócios renomado, Wendell decidiu voltar para sua terra natal. Com a esposa Heather, o filho Daniel e o sócio Harold Meachum, ele explorou as montanhas tibetanas em busca do nexo para Kun-Lun. Disposto a assumir o controle da sociedade, Meachum fez com que Wendell caísse para a morte, e deixou Heather e Daniel por conta própria. Com apenas nove anos, Daniel sobreviveu e alcançou a cidade mística.

Arte de Gene Ha

Reconhecido como alguém de linhagem nobre, Daniel foi treinado rigorosamente nos aspectos físicos das artes marciais e seus fundamentos filosóficos. Como ritual de passagem, aos dezenove anos, teve a oportunidade de adquirir o poder do "punho de ferro", matando o dragão Shou-Lao, o Imortal. Daniel passou na prova, adquirindo tanto a cicatriz em forma de dragão em seu peito quanto o dom de focalizar suas energias espirituais em seu punho – que, como resultado, torna-se forte como o ferro.

Desejando vingança, Daniel partiu de Kun-Lun rumo à América. Depois de caçar Meachum, no entanto, Rand percebeu que a vingança, em última análise, não fazia o menor sentido e poupou a vida do homem. Decidido a buscar seu destino segundo seus próprios termos, ele permaneceu na Terra e assumiu o controle da fortuna da família.

Como um natural subproduto da sua criação e esclarecimento filosófico, Daniel buscou ajudar aqueles que não podiam cuidar de si mesmos, assumindo a identidade heróica do Punho de Ferro. Operando em Nova York, ele acabou conhecendo e se tornando sócio de Colleen Wing, Misty Knight e Luke Cage. Daniel participou da empresa Heróis de Aluguel, vendo esse empreendimento como a melhor maneira de empregar seus poderes e dons para ajudar os necessitados. Ao longo dos anos, Rand e Cage foram muito solicitados como guarda-costas especializados e investigadores particulares, com Daniel freqüentemente abrindo mão dos honorários dos serviços contratados.

Como resultado de sua parceria, Punho de Ferro e Cage tornaram-se tão chegados quanto irmãos e freqüentemente ajudaram um ao outro em casos de interesse pessoal. A Heróis de Aluguel passou por inúmeras encarnações; por um breve período, os dois até mesmo expandiram o rol de integrantes da corporação e executaram missões em escala global.

Muitos dos oponentes do Punho de Ferro eram indivíduos que desejavam privá-lo de seu título e clamar o poder para si. Praticamente todos aprenderam, no entanto, que tentar algo assim é uma completa insanidade: o Punho de Ferro é uma arma viva. Tendo alcançado a iluminação em sua batalha com Shou-Lao, ele possui controle total sobre sua mente, corpo, espírito e poderes. Todos esses aspectos agem em uníssono. É, em suma, o artista marcial perfeito.

PODERES / ARMAS

- Mestre em artes marciais
- Agilidade, vigor e reflexos superiores
- Possui o poder do "punho de ferro", por meio do qual suas mãos supercarregadas tornam-se capazes de estilhaçar o aço

JESSICA JONES

Nome verdadeiro:	Jessica Jones	**Peso:**	56 Kg
Primeira aparição:	*Alias 1 (2001)*	**Olhos:**	Castanhos
Altura:	1,70 m	**Cabelos:**	Castanho-avermelhado escuro

LEITURA ESSENCIAL

• *Alias (Marvel MAX 1-6)*

Arte de Michael Gaydos

Como aventureira fantasiada, Jessica Jones foi atormentada pela baixa auto-estima e pela incapacidade de controlar seus poderes sobre-humanos. Ela pendurou sua capa e colante quando percebeu que seria eternamente considerada uma super-heroína de segunda linha. Apesar de seus esforços e sonhos, Jessica sabia que jamais inspiraria confiança ou motivaria os outros. Em vez disso, seria sempre relegada ao segundo plano, um rosto esquecido na multidão.

Jessica passou a ver seus antigos aliados com desdém, afastando-se de quase todos os seus amigos fantasiados. Embora Nick Fury tenha lhe oferecido um cargo na SHIELD, ela declinou do convite, preferindo, em vez disso, abandonar o mundo dos heróis e atuar como detetive particular, abrindo a Codinome Investigações.

Investigadora durona, Jessica deparou-se com casos de pequena projeção: pessoas desaparecidas, cônjuges traidores e mesquinharias do tipo. Sentindo como se houvesse perdido a única coisa significativa que já fizera, a jovem desenvolveu traços autodestrutivos e uma tendência ao abuso de álcool.

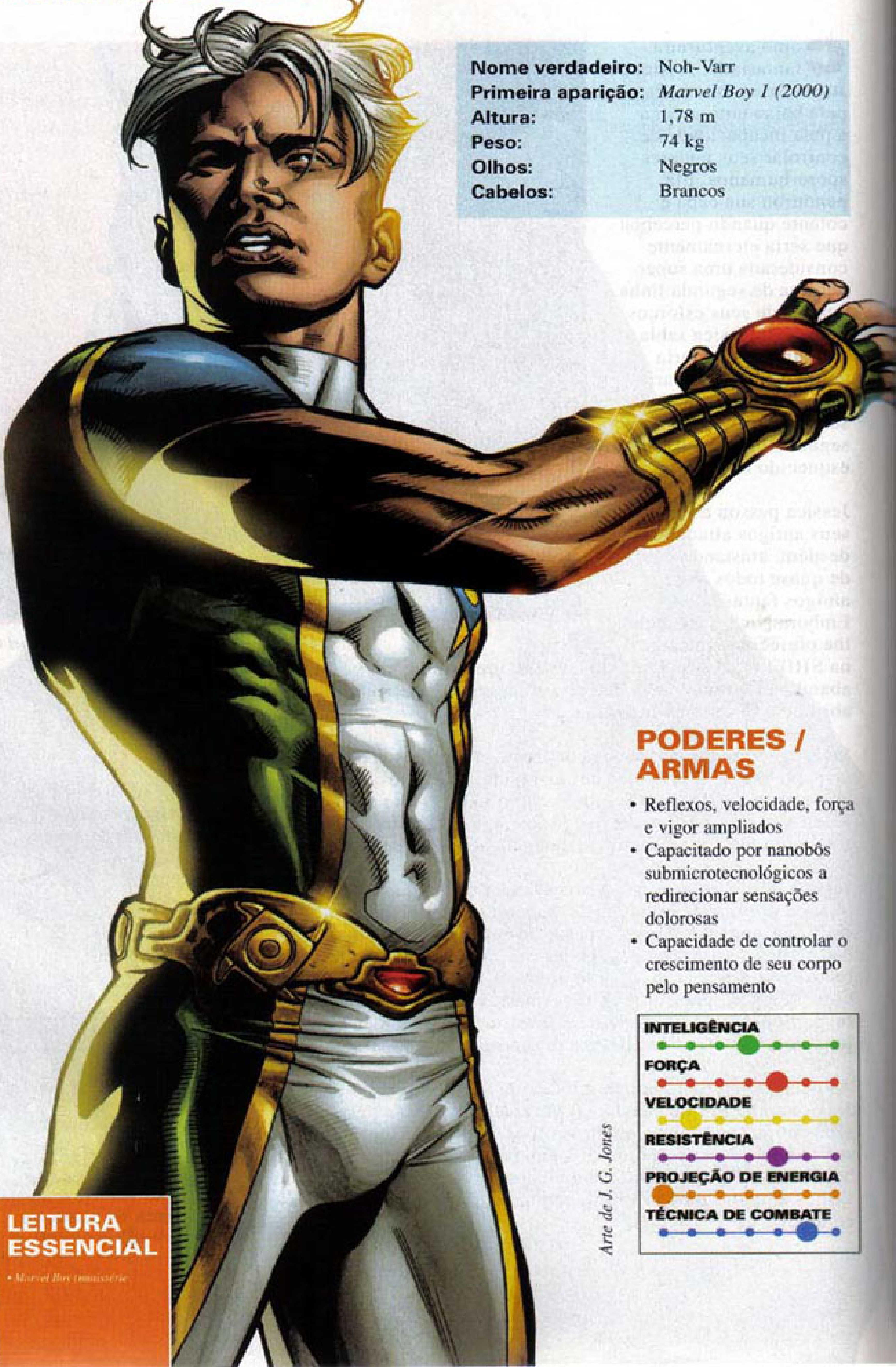
Jessica descobriu que não podia escapar ao seu passado fantasiado quando um caso resultou na descoberta acidental da identidade civil do Capitão América. Apesar da enorme pressão da polícia, de agentes do governo e de poderosos empresários, a detetive recusou-se a revelar o segredo do herói, mesmo correndo risco de vida. Tempos depois, o Capitão América comentou que, em seu lugar, poucas pessoas tomariam tal atitude, e que talvez ela tenha julgado a si mesma de maneira muito severa no passado.

As palavras do Sentinela da Liberdade foram a fagulha que ajudou Jessica a emergir de sua depressão autodestrutiva e passar a ver seus antigos aliados com outros olhos. Tendo conseguido aceitar seu passado e se despedido dignamente de sua antiga carreira de heroína, Jessica está lentamente reatando relacionamentos com velhos amigos como Warbird, enquanto continua a ajudar pessoas como detetive particular.

PODERES / ARMAS

- Força acima do normal
- Invulnerabilidade e capacidade de vôo limitados

MARVEL BOY



Nome verdadeiro:	Noh-Varr
Primeira aparição:	*Marvel Boy 1 (2000)*
Altura:	1,78 m
Peso:	74 kg
Olhos:	Negros
Cabelos:	Brancos

PODERES / ARMAS

- Reflexos, velocidade, força e vigor ampliados
- Capacitado por nanobôs submicrotecnológicos a redirecionar sensações dolorosas
- Capacidade de controlar o crescimento de seu corpo pelo pensamento

INTELIGÊNCIA

FORÇA

VELOCIDADE

RESISTÊNCIA

PROJEÇÃO DE ENERGIA

TÉCNICA DE COMBATE

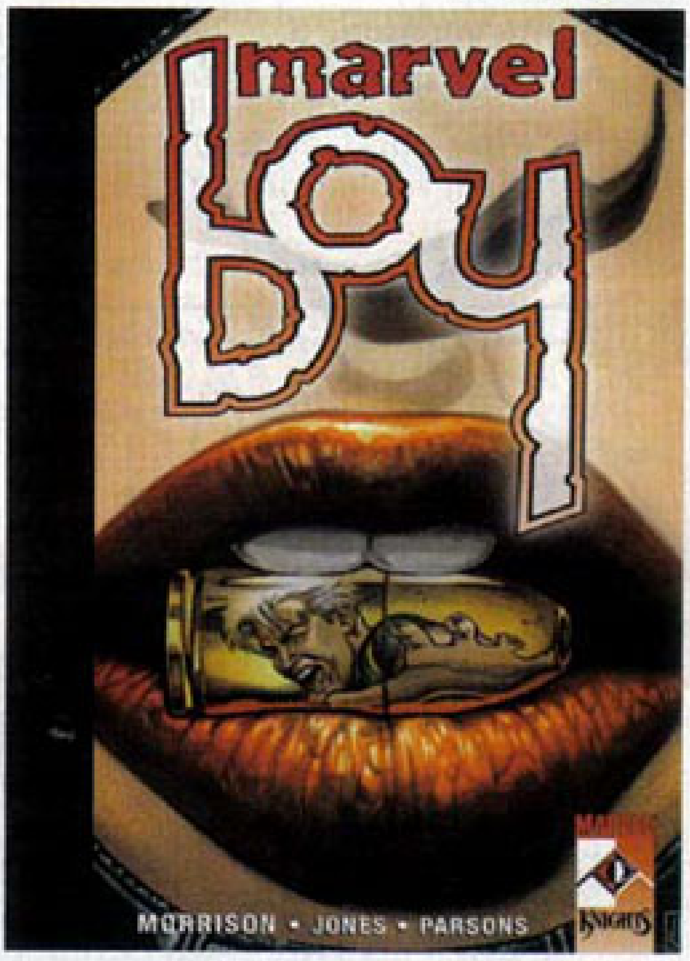
Arte de J. G. Jones

LEITURA ESSENCIAL

- *Marvel Boy (minissérie)*

Antes do destino e do acaso conspirarem para torná-lo um estranho numa terra estranha, Noh-Varr era um alferes lotado na tropa diplomática dos krees. À deriva no imenso arco-íris de realidades que é o microespaço, Noh-Varr e seus colegas a bordo da avariada escuna dimensional Marvel chegaram a um mundo alienígena e hostil: o nosso.

Marvel Boy TPB



Emergindo de uma ravina dimensional, a nave defeituosa foi abatida pelos lacaios do megalomaníaco Dr. Midas, um pirata multitrilionário disposto a adquirir a avançada tecnologia da escuna dimensional para empregá-la como meio de obter transformação mutagênica por intermédio de raios cósmicos. Midas esperava duplicar o acidente que havia criado o Quarteto Fantástico e, desta forma, adquirir poderes sobre-humanos. Único sobrevivente da Marvel, Noh-Varr foi aprisionado pela Fundação Midas para ser dissecado e catalogado. No entanto, antes que os despojos da Marvel pudessem ser depenados, a nave teleportou-se para os esgotos de Times Square, em Nova York. Quando estudaram amostras extraídas de Noh-Varr, os técnicos e cientistas de Midas descobriram que ele era uma arma viva, cujo genoma havia sido potencializado com traços de insetos.

Lutando como um insano, Noh-Varr escapou da instalação de pesquisas da fundação em Nova Jersey. Ele acionou um caça a jato e encontrou a Marvel sob Times Square, e reuniu-se com sua única companhia na Terra, o Sistema Inteligência Suprema We-Plex, padrão de todas as naves diplomáticas krees. Contendo o conhecimento acumulado de toda a raça kree, Plex é dedicada à proteção e sobrevivência da espécie.

Noh-Varr havia visto bons amigos morrerem devido à ignorância e ao ódio; suas boas-vindas à Terra foram o aprisionamento e a tortura. Sozinho e enfurecido na sociedade que, de maneira tão insensível, havia destruído sua vida, ele declarou guerra à Terra, devastando vários quarteirões simplesmente para xingar a humanidade com letras do tamanho de ruas e dizimando um esquadrão de supersoldados da SHIELD de Nick Fury no processo.

Perseguido de maneira obstinada tanto por Midas quanto pela SHIELD, Noh-Varr tornou-se amigo da filha de Midas, Oubliette. Depois que ela desafiou seu pai e salvou a vida de Noh-Varr, os dois enfrentaram um dos monstros extradimensionais de Midas enquanto um destacamento da SHIELD liderado pelo vilão abordou a Marvel. Desativando Plex, Midas finalmente teve acesso ao motor da escuna dimensional e começou a destroçar seu corpo mortal a fim de atingir uma forma mais elevada. Ele emergiu com os poderes elementais combinados do Quarteto Fantástico – superadaptação, superchama fluida, ar, massa e pensamento – e gabou-se enquanto espancava Marvel Boy quase até a morte. Quando o criminoso se preparava para desferir o golpe fatal e derradeiro, Oubliette baniu seu pai para a infra-estrutura do espaço conhecido empregando o poder de dobra de realidade de seu monstro extradimensional. Oubliette escapou, mas um enfraquecido Marvel Boy foi apreendido pela SHIELD e encarcerado no Cubo – uma prisão inescapável que Marvel Boy declarou ser a capital de um novo império kree.

Autoproclamado genitor de uma nova era na Terra, Marvel Boy é considerado pelo governo americano como um deus estelar com uma queixa legítima e o mandato profetizado de "aperfeiçoar" nossa civilização. Noh-Varr está furioso – e, se necessário, disposto a eliminar o planeta inteiro em nome do amor, da justiça e da liberdade. Sua missão: mudar o mundo.

JUSTICEIRO (PUNISHER)

Nome verdadeiro:	Frank Castle (nascido Castiglione)	**Peso:**	90 kg
Primeira aparição:	*Amazing Spider-Man 129 (1974)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	1.83 m	**Cabelos:**	Negros

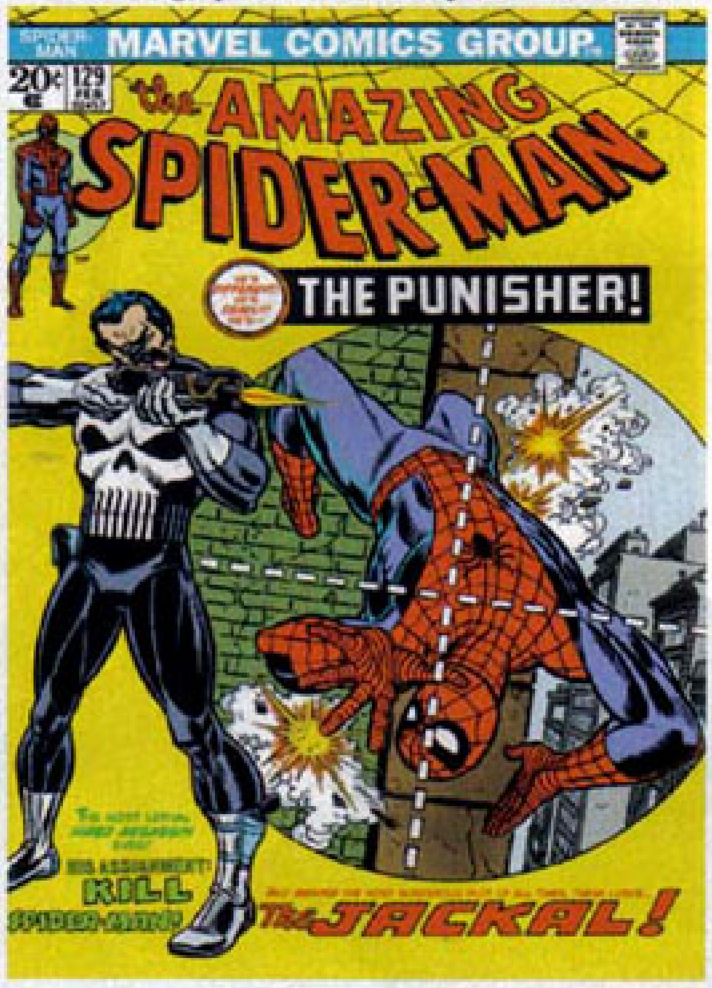
Arte de Steve Dillion

LEITURA ESSENCIAL

- *Punisher Vol. 1 HC*
- *Punisher: Circle of Blood TPB*
- *Punisher: War Zone TPB*
- *Bem-vindo de volta, Frank (Grandes Heróis Marvel Premium 6-15)*
- *Punisher Vol. II: Army of One TPB*

Soldado nato, Frank Castle alistou-se nos fuzileiros navais. Ascendeu rapidamente ao posto de capitão, colecionando duas Estrelas de Bronze e quatro Corações Púrpuras por seus serviços exemplares no Vietnã. Homem de família, Castle pretendia tornar o mundo um lugar mais seguro para sua mulher e filhos pequenos. Dado seu grau de compromisso com a carreira militar, ele estava destinado a se tornar um dos mais qualificados fuzileiros da nação.

Amazing Spider-Man 129, fevereiro de 1974



O destino, porém, tinha outros planos. Durante uma licença, Castle levou sua mulher e filhos para um piquenique no Central Park de Nova York. Lá, a família testemunhou uma chacina cometida pelo crime organizado. Eliminando suas primeiras vítimas, os gângsteres então voltaram suas armas para as únicas testemunhas do crime. Apenas Castle escapou. Ao ver sua família morrer em seus braços, ele teve seu destino mudado para sempre.

Castle desapareceu por vários meses, desertando dos fuzileiros. Durante o tempo em que permaneceu escondido, reuniu recursos e armas. Quando reapareceu, o ex-militar havia adaptado suas habilidades de combate para travar uma guerra de um homem só contra o crime – uma guerra na qual não se faziam prisioneiros. Castle decidiu que sua primeira missão seria matar os criminosos que haviam assassinado sua mulher e filhos. Em várias ocasiões, o Justiceiro entrou em conflito com outros heróis de Nova York, entre os quais **Homem-Aranha** e **Demolidor,** que ele vê com uma mescla de desdém e irritação. A seus olhos, ele é o único que faz algo relevante, empreendendo a cirurgia radical necessária para desenraizar o elemento criminoso. Os outros, ele acredita, apenas aplicam curativos em ferimentos extensos. Embora ocasionalmente tenha cooperado com o Homem-Aranha, o Justiceiro e o Demolidor são pólos opostos em suas respectivas maneiras de encarar o crime e o castigo, e freqüentemente se enfrentam quando se encontram. De certo modo, Castle gosta de se opor ao Demolidor e à sua crença inabalável nos méritos do sistema jurídico do país.

O Justiceiro já cumpriu pena por seus atos violentos, mas sempre conseguiu escapar da prisão – por si só ou com a ajuda de carcereiros que simpatizam com sua causa. Mesmo na cadeia, Castle continuou sua cruzada de um só homem, deixando muitas prisões com menos internos do que quando chegou.

Ao longo dos anos, outros que nutriam sentimentos semelhantes ou perderam entes queridos em circunstâncias parecidas auxiliaram o Justiceiro. Policiais e promotores, frustrados com as deficiências do sistema jurídico, o ajudaram fornecendo informações sobre criminosos ou fazendo vista grossa diante de suas ações. Castle, no entanto, prefere restringir tais contatos ao mínimo, chegando ao ponto de assassinar vários matadores que imitam seu estilo. Sua missão e filosofia são simples, mas apenas suas. O Justiceiro não deseja seguidores nem colegas.

JUSTICEIRO (PUNISHER)

Tendo há muito tempo expandido sua missão de uma vingança pessoal para o extermínio de todos os criminosos, Castle reconhece plenamente que sua cruzada jamais chegará ao fim até o dia de sua morte. Ele é tão disciplinado agora quanto como fuzileiro: recolhe informações, estipula objetivos e sempre planeja suas operações nos mínimos detalhes. É praticamente impossível pegá-lo desprevenido.

Embora as autoridades e as principais famílias criminosas de Nova York saibam de sua existência, o Justiceiro continua envolto na mística das lendas urbanas. Para muitos criminosos, ele é o maior dos pesadelos – determinado e completamente imbatível.

PODERES / ARMAS

- Especialista em armas pequenas e de grosso calibre
- Extenso treinamento com explosivos e armas táticas
- Artista marcial e combatente corpo a corpo muito qualificado

INTELIGÊNCIA
FORÇA
VELOCIDADE
RESISTÊNCIA
PROJEÇÃO DE ENERGIA
TÉCNICA DE COMBATE

Arte de Leinil Francis Yu

Arte de Tim Bradstreet

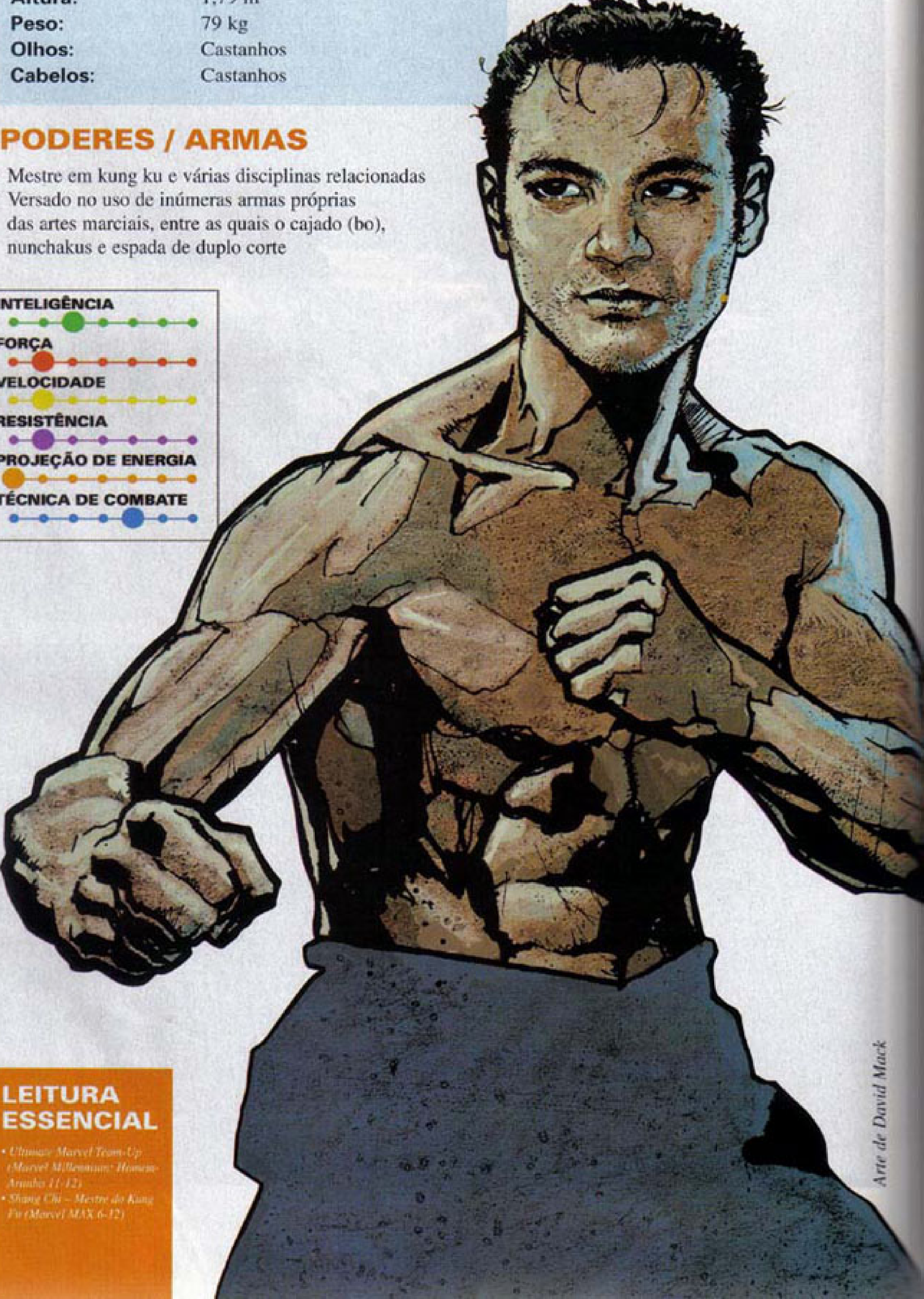
SHANG CHI (SHANG-CHI)

Nome verdadeiro:	Shang Chi
Primeira aparição:	*Special Marvel Edition 15 (1973)*
Altura:	1,79 m
Peso:	79 kg
Olhos:	Castanhos
Cabelos:	Castanhos

PODERES / ARMAS

- Mestre em kung ku e várias disciplinas relacionadas
- Versado no uso de inúmeras armas próprias das artes marciais, entre as quais o cajado (bo), nunchakus e espada de duplo corte

INTELIGÊNCIA	3/7
FORÇA	2/7
VELOCIDADE	2/7
RESISTÊNCIA	2/7
PROJEÇÃO DE ENERGIA	1/7
TÉCNICA DE COMBATE	6/7



Arte de David Mack

LEITURA ESSENCIAL

- *Ultimate Marvel Team-Up (Marvel Millennium: Homem-Aranha (1-12)*
- *Shang Chi – Mestre do Kung Fu (Marvel MAX 6-12)*

Arte de Paul Gulacy

O homem conhecido como Mestre do Kung Fu sempre se empenhou em trilhar o caminho da paz, mesmo que, para tanto, tivesse de lutar. Filho de um chefe do crime internacional, Shang Chi cresceu até a idade adulta isolado num retiro em Hunan, China. Aos 19 anos, havia se tornado mestre em artes marciais. Só então seu pai enviou-o em missão para assassinar um velho inimigo. Acreditando ingenuamente que seu pai fosse um grande humanitário e que o inimigo dele fosse perverso, o idealista Shang Chi matou o homem – apenas para descobrir que o assassinato fora um teste para sua lealdade. Tomando conhecimento da verdadeira natureza de seu pai à medida que os acontecimentos se desfraldavam, um chocado e desiludido Shang Chi jurou renunciar à vida de violência e derrubar o império criminoso ao qual havia involuntariamente servido. Percebendo que necessitava de ajuda antes que pudesse se afastar, ele se uniu aos inimigos de seu pai no serviço secreto britânico.

Seu recrutamento no MI-6, ao lado dos agentes Clive Reston e Black Jack Tarr, permitiram a Shang Chi operar fora dos limites das agências convencionais de preservação da lei. Isso freqüentemente levou ao conflito de seus ideais pacifistas com o desejo de atuar em prol de uma justiça maior. Por vezes, ele sentiu que a necessidade de ação era grande demais para gerar dúvida – como quando se aliou à sua colega do MI-6, Leiko Wu, ex-namorada de Reston, para impedir que um louco disparasse uma arma que destruiria a camada de ozônio.

A crescente atração por Leiko serviu como um estímulo a mais para que Shang permanecesse no MI-6. Os sentimentos ainda existentes de Leiko por Reston, no entanto, sempre ameaçaram causar um racha entre os três agentes. Ao continuar operando para o serviço secreto britânico, Shang tornou-se cada vez mais desencorajado com as falsidades sombrias inerentes ao jogo da espionagem, principalmente quando, perpetradas por seus próprios superiores, elas resultaram na morte desnecessária de um colega. Seu desencanto intensificou-se quando Leiko foi enviada para revelar um agente duplo dentro do MI-6, com uma chance em cem de sobreviver. Apenas o desejo de encontrar e salvar Leiko impediram Shang de dar as costas aos seus superiores – até ele descobrir que o agente duplo estava trabalhando para seu pai como parte de um plano para dominar o mundo. Detonando dispositivos nucleares, o megalomaníaco criminoso pretendia arrancar a Lua de sua órbita, provocando enormes vagalhões que devastariam o planeta. Apenas poucos escolhidos sobreviveriam à destruição sob seu comando imperial.

Reunindo-se com Leiko, Shang Chi infiltrou-se na base ártica de seu pai para impedir que o plano insano se concretizasse. Juntamente com Black Jack e Reston, ele ultrapassou todas as barreiras inimigas e finalmente confrontou seu pai a bordo de uma espaçonave prestes a ser lançada. Com o criminoso prestes a ativar as armas nucleares, Shang não teve alternativa: baleou o próprio pai. Fatalmente ferido, o terrorista tropeçou com dificuldade em direção a um módulo de fuga, lançando-se nas profundezas do espaço.

A partir de então, Shang jurou abandonar os jogos de trapaça e morte. Ele não queria nada além da paz que por tanto tempo lhe foi negada. No entanto, embora seu pai tenha desaparecido, o legado de seu mal persiste – forçando para sempre o filho a expiar seus pecados e lutar para obter a paz.

MÁQUINA DE COMBATE (WAR MACHINE)

Nome verdadeiro:	James Rhodes	**Altura:**	1,83 m
Primeira aparição:	*Iron Man 120 (1979), Iron Man 281 (1992, como Máquina de Combate)*	**Peso:**	95 kg
		Olhos:	Castanhos
		Cabelos:	Castanhos

Arte de Chuck Austen

LEITURA ESSENCIAL

- *US War Machine Vol. 1 TPB*

Ex-soldado com diversas habilidades técnicas e treinamento, Jim Rhodes foi contratado pelo industrial Tony Stark para servir como guarda-costas, piloto de provas e quebra-galho das Indústrias Stark. Rhodes auxiliou o industrial tanto no projeto quanto no desenvolvimento do traje de combate MPI-2100, uma maravilha tecnológica combinando armadura, armamento e facilidade de manobra para tropas terrestres. Considerando seu vasto arsenal, o traje foi apelidado de "Máquina de Combate".

Depois de testemunhar em primeira mão as capacidades destrutivas de sua criação, Stark decidiu guardar a armadura em favor de tecnologia pacifista. A decisão frustrou Rhodes, que sentiu que o equipamento era necessário e via incontáveis aplicações para ele tanto como mantenedor da paz quanto para defesa. O inventor pacifista entrou em conflito com o soldado de carreira, e o cisma filosófico entre Stark e Rhodes rapidamente se ampliou.

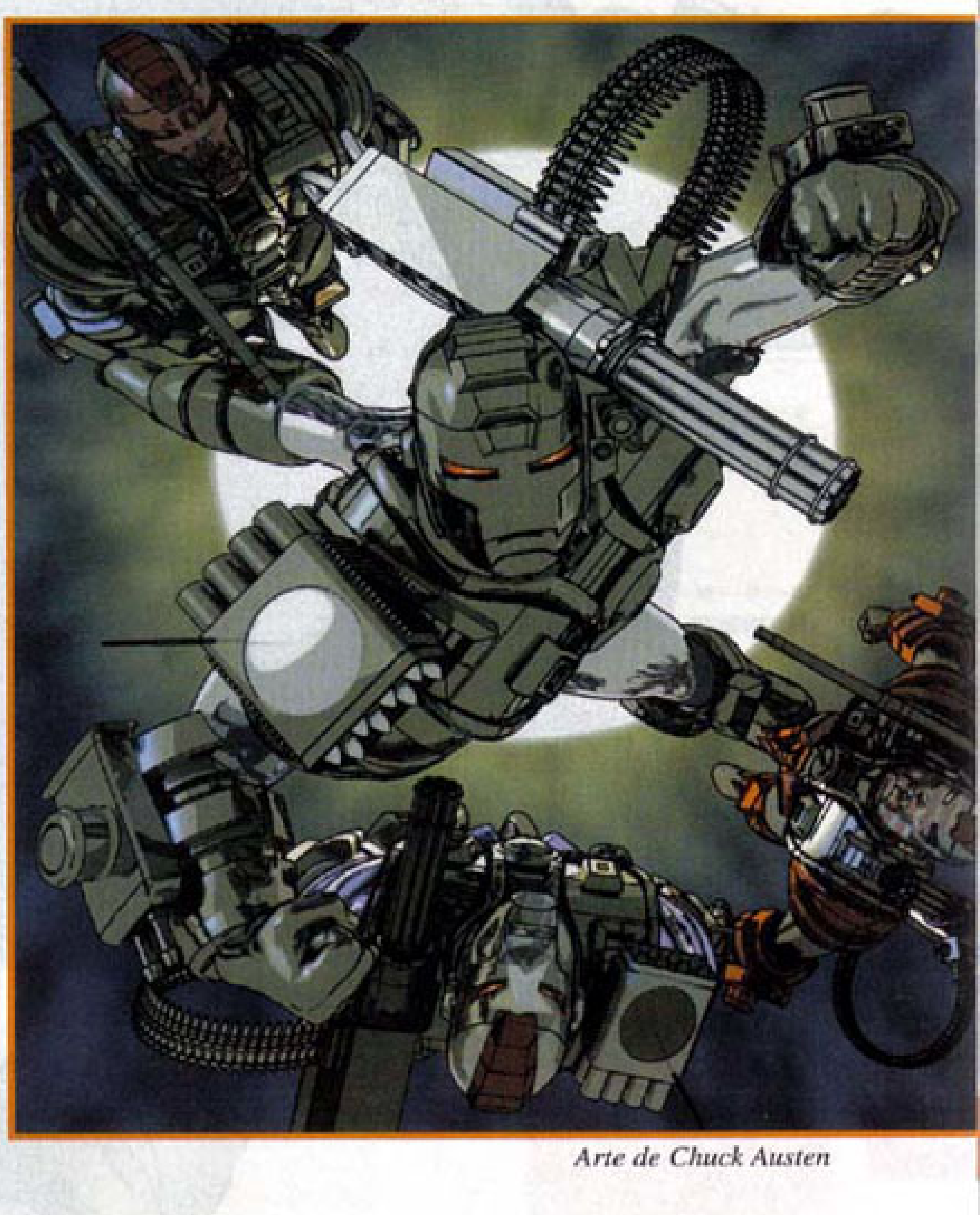
Desafiando seu empregador, Rhodes vestiu a armadura para empreender um breve vôo. Ele esperava demonstrar suas capacidades de manutenção da paz a Stark e ao mundo, mas, em vez disso, envolveu-se num impasse que resultou na morte de um refém e seis terroristas.

Demitido das Indústrias Stark, Rhodes chamou a atenção de Nick Fury e da SHIELD. Impressionado por sua determinação e habilidoso uso do traje, Fury recrutou Rhodes para montar uma força de ataque de agentes blindados a fim de derrotar uma organização terrorista.

A equipe de Rhodes agiu com extrema violência, destruindo tanto a célula terrorista quanto a arma biológica que ela estava desenvolvendo. A missão, no entanto, não passou sem baixas e conseqüências. Reconhecendo a armadura como sua, Stark jurou retomá-la de Rhodes, que optou por permanecer com a SHIELD.

PODERES / ARMAS

- Força, velocidade e resistência ampliadas pela armadura
- Vôos por meio de jatos plantares
- Sistema de armas avançadas, constantemente modificado e aprimorado



Arte de Chuck Austen

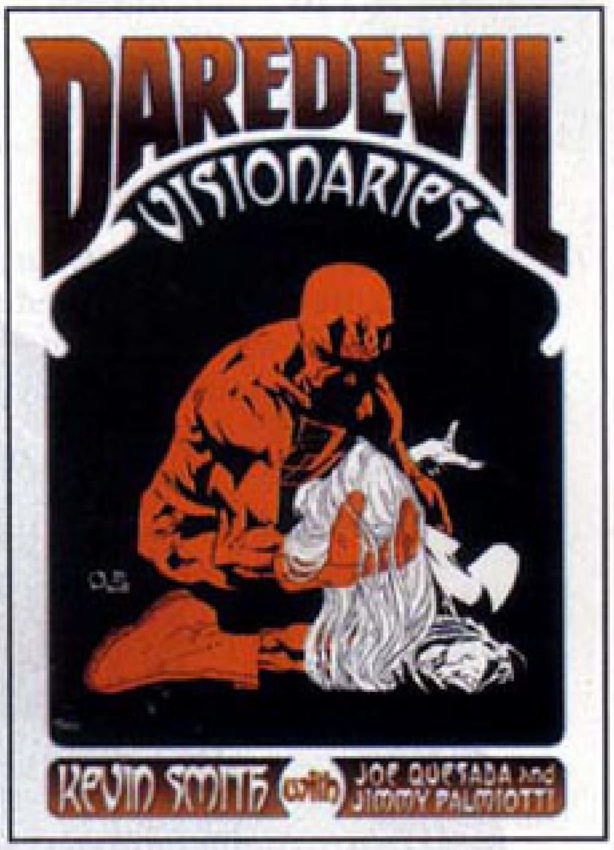
MERCENÁRIO (BULLSEYE)

Nome verdadeiro:	Não revelado
Primeira aparição:	*Daredevil 131 (1976)*
Altura:	1,83 m
Peso:	84 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Loiros

Arte de Joe Quesada

Qualquer objeto – seja um lápis, uma carta de baralho ou um clipe de papel – torna-se uma arma mortal nas mãos habilidosas do mestre em armamentos conhecido como Mercenário. Nascido com mira perfeita, o homem que se tornaria o mais perigoso assassino do mundo alistou-se no exército em vez de continuar uma florescente carreira no beisebol. Descobriu que sentia prazer em matar e embarcou numa carreira de criminoso fantasiado após dar baixa. Tentou extorquir dinheiro de vários milionários de Nova York, esperando que a publicidade resultante ajudasse a solidificar sua reputação entre os meliantes do submundo. O Demolidor rastreou e derrotou o assassino quando ele tentou executar sua segunda vítima, dando início a uma série de mortíferos encontros entre o Mercenário e o herói cego.

Daredevil Visionaries: Kevin Smith TPB



Contratado por um homem de negócios corrupto para assassinar o advogado Matt Murdock, o Mercenário foi derrotado pelo Demolidor, alter ego de sua pretensa vítima. Na cabeça do criminoso, as seguidas derrotas na mão de seu adversário destruíram sua reputação como assassino mais letal do mundo. Ele se tornou obcecado com o Demolidor, determinado a provar que era o melhor. Sua fixação tornou-se maior quando um tumor cerebral levou-o a perceber todos ao seu redor como sendo o Demolidor. À beira da insanidade, o Mercenário deu início a uma fúria assassina. O Demolidor foi ao seu encalço e salvou sua vida, deixando-o num hospital para ter o tumor removido. Apesar de seu ódio pelo criminoso, o Homem Sem Medo não pôde permitir que outra pessoa morresse. Foi uma decisão da qual Matt iria se arrepender pelo resto de seus dias, e que apenas levou o Mercenário a odiar ainda mais o Demolidor.

Depois que o tumor foi removido, o Mercenário permaneceu na prisão – ardendo de ódio por saber que devia a vida ao seu maior inimigo. Ele escapou da ilha Riker decidido a se vingar – não só do Demolidor, mas também de Elektra, a mulher que havia tomado seu lugar como a principal assassina do Rei. Partindo em seu encalço, o especialista em armas empalou-a com sua própria sai. A morte da jovem provou-se duplamente doce quando ele descobriu que ela já havia sido namorada de Matt Murdock, que o Mercenário acreditava ser amigo íntimo do Homem Sem Medo. No entanto, o Rei recusou-se a recontratar o Mercenário a menos que ele matasse o Demolidor, intensificando o conflito entre os dois.

O Mercenário e o Demolidor são mais do que apenas herói e vilão. No caso deles, a questão é pessoal: ambos realmente se odeiam. Cada encontro deixa os combatentes ensangüentados e alquebrados. O Mercenário matou talvez as duas únicas mulheres que Matt amou, ambas de forma brutal: primeiro, Elektra; depois, a namorada de Matt, Karen Page, empalada com o próprio bastão do herói. Atingindo o coração de seu inimigo, o Mercenário fez de Matt o homem que é hoje – motivado pela dor e pela solidão, ansioso por preencher o vazio em sua alma. O Mercenário é o único que pode levar o Demolidor, o Homem Sem Medo, a sentir tal sensação.

PODERES / ARMAS

- Perito em armas

LEITURA ESSENCIAL

- *Elektra Vive*
- *Os Maiores Clássicos do Demolidor: Frank Miller 1-4*
- *Daredevil Visionaries: Gil Kane TPB*
- *Daredevil: The Target HC*

REI DO CRIME (KINGPIN)

Arte de Ravid Ross

Nome verdadeiro:	Wilson Fisk	**Peso:**	204 kg
Primeira aparição:	*Amazing Spider-Man 50 (1967)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	2,00 m	**Cabelos:**	Ausentes

Um homem que se fez por si mesmo, Wilson Fisk cometeu seu primeiro assassinato aos doze anos de idade. Pobre quando jovem, ele aprendeu, por meio de amargas experiências, que os predadores da sociedade escolhem os fracos como alvo, não os fortes. Fisk era uma criança gorda, nada popular e fraca. Molestado incessantemente por valentões, deparou-se com uma encruzilhada: ser uma ovelha o resto da vida ou recriar-se como um lobo. Para Fisk, a decisão era muito simples. A partir daquele momento, ele resolveu ser o melhor em todas as tarefas que iniciasse. Foi uma longa jornada e a experiência, sua única professora. Motivado pela pobreza, Fisk fez do medo seu amigo.

Por acreditar que a força física o ajudaria a amealhar poder no submundo, ele treinou com empenho fanático vários métodos de halterofilismo e combate pessoal – finalmente concentrando-se na arte japonesa do sumô. Transformou sua obesidade de objeto de ridículo em uma vantagem intimidadora. Fortaleceu também sua mente, educando-se com livros roubados de livrarias e bibliotecas. Desenvolvendo um interesse particular em ciência política, Fisk estava determinado a empregar esse conhecimento para organizar e dirigir grupos criminosos.

Sua quadrilha cresceu rapidamente em tamanho, influência, poder e riqueza, mas ele tomou cuidado de investir seus ganhos ilícitos em negócios legítimos. A primeira companhia que comprou lidava com temperos no Extremo Oriente. Uma década depois, Fisk havia alcançado sucesso o suficiente em negócios legítimos para se tornar um membro proeminente da sociedade de Nova York. Conheceu Vanessa, uma bela mulher que ainda não havia completado vinte anos, e logo se casou com ela. Seu amor concedeu-lhe a paz que ele buscava após sua constante luta por poder.

Duas décadas depois, Fisk havia se tornado um dos mais poderosos líderes criminosos em Nova York. Ele atingiu os pináculos da profissão que escolhera contando com apenas uma pessoa: ele mesmo. O famoso e enigmático Rei do Crime comandou o submundo da Costa Leste com mão de ferro – e tolerância zero para com o fracasso. Fisk tentou unir as quadrilhas de Nova York sob sua liderança arquitetando grandes ondas de crime. Apenas a intervenção do Homem-Aranha e do Demolidor impediram-no de concretizar esses e outros planos.

A princípio, o Rei considerava o Demolidor um pequeno incômodo a atrapalhar empreendimentos menores, jamais digno de sua atenção pessoal. No entanto, seus planos necessitavam de um cuidadoso entendimento de todos os elementos na luta pelo poder e, à medida que o Demolidor transformava-se num problema maior, ele percebeu que não poderia permitir que um estorvo continuasse dentro de um maquinário tão delicado. O Rei não podia tolerar que o Demolidor vivesse.

Ao longo dos anos, o Homem Sem Medo dedicou suas energias para derrubar o Rei – tanto em seu traje vermelho quanto nos tribunais, como o advogado Matt Murdock. Todas as vezes, Fisk escapou por alguma fresta jurídica, sobrepujou seu adversário ou empregou seu peso considerável e seus recursos para arruinar ou tentar acabar com

LEITURA ESSENCIAL

- *A Queda de Murdock*
- *Os Maiores Clássicos do Demolidor: Frank Miller 2-3*
- *Daredevil/Elektra: Love and War TPB*
- *Partes do Todo (Grandes Heróis Marvel Premium 1-5 / Marvel 2002 1)*
- *Demissão Sumária (Homem-Aranha 10)*

a vida do aventureiro cego. Por fim, o Rei se viu quite com seu oponente mascarado. Quando a antiga namorada do Demolidor vendeu a identidade secreta do herói para um traficante de drogas, a informação chegou às mãos de Fisk. Este foi apenas o movimento de abertura do que veio a se tornar a mais mortífera e longa partida de xadrez entre os dois. A relação de ambos é complexa, marcada por impasses momentâneos e tréguas temporárias. Às vezes, o Rei e o Demolidor agiram como aliados contra forças que nenhum dos dois poderia derrotar sozinho. Eles precisam um do outro; sob certo aspecto, são parceiros. No entendimento de Fisk, ambos são o poder na cidade.

O Rei tem grande satisfação nos combates físicos com o Demolidor e outros inimigos, mas sabe que jamais deve permitir ser conectado aos seus crimes. Por meio de intimidação e chantagem, ele influencia a opinião e os atos de gente poderosa: de policiais a juízes, senadores, generais e até outros chefões criminosos. Conseqüentemente, Fisk jamais foi condenado por nenhum de seus delitos. Hoje, embora tenha erguido um vasto império de negócios legítimos, Fisk ainda afirma ser apenas um "humilde importador de temperos". Em vez de sujar suas mãos, ele freqüentemente se contenta em atrair o Demolidor para conflitos com outros oponentes, enfraquecendo desta forma seus inimigos enquanto continua ileso. Todavia, o Demolidor só poderá ser morto pelo Rei, e Fisk trata com todo rigor e aspereza qualquer um que ousa interferir em sua "parceria".

PODERES / ARMAS

- Habilidoso combatente corpo a corpo
- Agilidade incomum para um homem de seu tamanho
- Gênio criminoso

Arte de Eduardo Risso

Arte de Joe Quesada e David Mack

HOMEM-ARANHA

A PICADA DE UMA ARANHA IRRADIADA CONFERIU AO ALUNO DE COLEGIAL PETER PARKER OS INCRÍVEIS PODERES DE UM ARACNÍDEO... E NOVA YORK JAMAIS FOI A MESMA. QUANDO UM ASSALTANTE MATOU SEU ADORADO TIO BEN DEVIDO À FALTA DE ATITUDE DO ADOLESCENTE INTELECTUAL, UM PETER CORROÍDO PELA CULPA JUROU EMPREGAR SEUS INACREDITÁVEIS PODERES PARA PROTEGER SEUS SEMELHANTES. HOJE, O HOMEM-ARANHA LANÇA UMA SOMBRA IMPONENTE SOBRE AS IMEDIAÇÕES NÃO TÃO AMIGÁVEIS DA CIDADE.

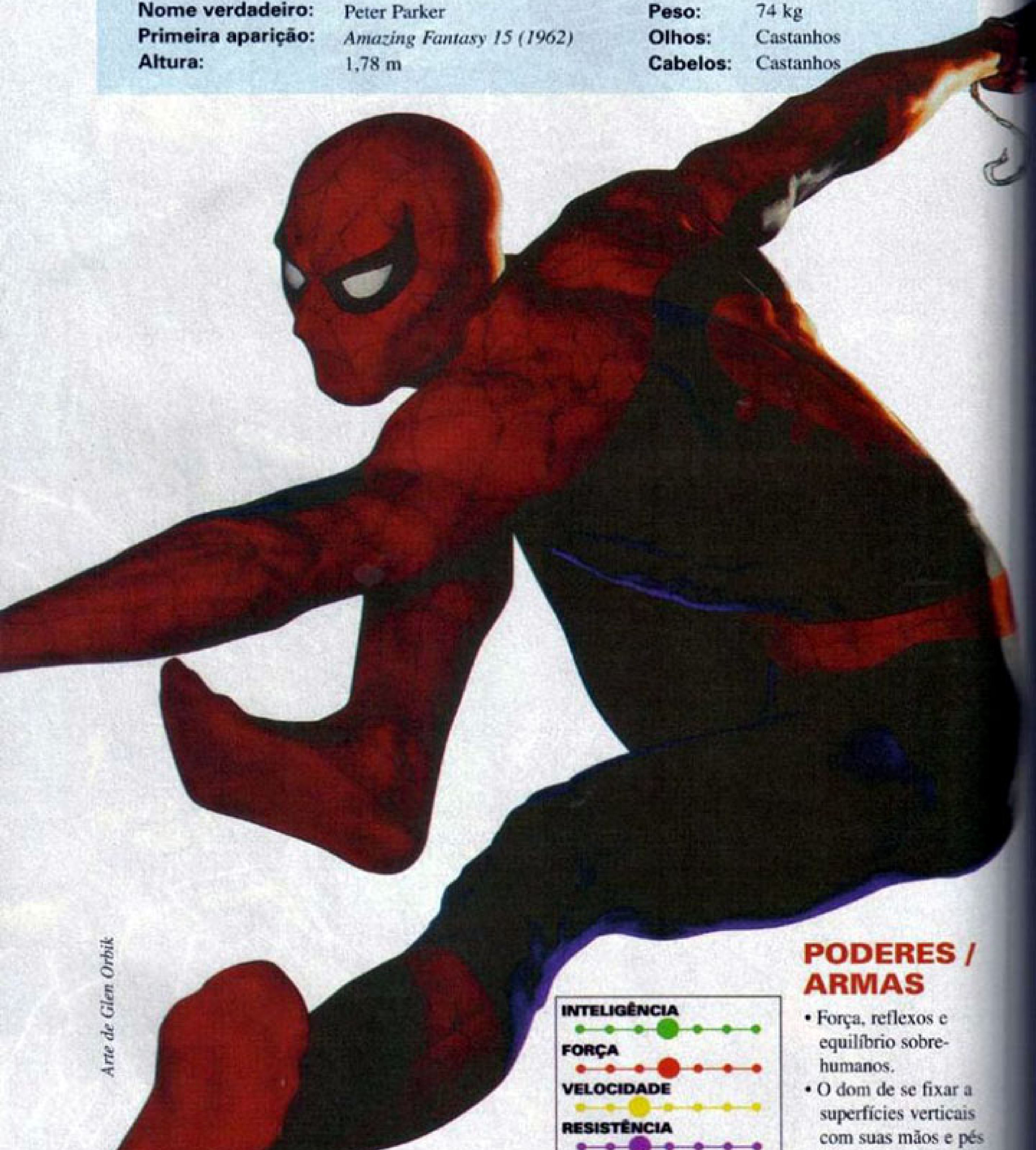
Alimentados à força por uma corrente de amargas diatribes e acusações sem fundamento escritas pelo editor-chefe do Clarim Diário, J. Jonah Jameson, muitos nova-iorquinos acreditam que o Homem-Aranha é uma ameaça. Outros enxergam o Escalador de Paredes como um homem do povo, um herói da classe trabalhadora dando tudo de si para proteger a cidade e seus habitantes. Para os criminosos que caça, o Homem-Aranha é uma irônica força do bem lançadora de teias. Quando o vêem chegar, os bandidos sabem com certeza que haverá um espancamento em seu futuro imediato.

Aqueles cujas vidas são tocadas pelo Homem-Aranha mudam completamente. Cidadãos que ele salva são eternamente gratos, enquanto os psicopatas e supervilões presos na emaranhada teia do herói inevitavelmente juram vingança contra seu adversário aracnídeo. No entanto, os mais afetados devem sofrer em silêncio: a família e os amigos de Peter Parker lidam diariamente com as turbulências que decorrem da vida que o Escalador de Paredes escolheu.

Arte de Jae Lee

HOMEM-ARANHA (SPIDER-MAN)

Nome verdadeiro:	Peter Parker	**Peso:**	74 kg
Primeira aparição:	*Amazing Fantasy 15 (1962)*	**Olhos:**	Castanhos
Altura:	1,78 m	**Cabelos:**	Castanhos



Arte de Glen Orbik

PODERES / ARMAS

- Força, reflexos e equilíbrio sobre-humanos.
- O dom de se fixar a superfícies verticais com suas mãos e pés
- "Sentido de aranha" de alerta
- Lançadores de teia atados aos pulsos.

Órfão ainda muito novo, Peter Parker foi criado por seu tio Ben e sua tia May como se fosse um filho. Excepcionalmente brilhante, Peter também era muito tímido. Pária social entre seus poucos amigos, ele buscava a companhia dos estudos. Durante uma demonstração de radioatividade, uma aranha penetrou na fonte de radiação e tornou-se irradiada. Moribunda, a aranha caiu sobre a mão de Peter e o picou.

O jovem lentamente percebeu que a picada o havia transformado: ele agora possuía espetaculares dons aracnídeos. Vendo seus poderes como uma chance de ganhar dinheiro para ajudar os tios, Peter projetou um traje colorido e buscou o estrelato como o incrível Homem-Aranha.

Amazing Fantasy 15, agosto de 1962

Deixando o estúdio de TV após uma gravação, o jovem preferiu cuidar da própria vida quando se deparou com um ladrão deixando a cena do crime. Embora pudesse tê-lo detido, Peter permitiu que o homem passasse, arrogantemente acreditando que aquilo não era responsabilidade sua. Vários dias depois, ele voltou para casa após uma apresentação apenas para descobrir que um invasor havia assassinado seu tio. Descobrindo que a polícia havia encurralado o bandido num depósito próximo, um abalado Peter vestiu seu traje de Homem-Aranha e desesperadamente partiu para confrontar o assassino de seu tio.

Empregando suas habilidades recém-adquiridas para capturar o ladrão, Peter percebeu que o bandido era o mesmo criminoso que ele havia deixado escapar. Cheio de remorso, o jovem finalmente entendeu que, com grandes poderes, sempre devem vir grandes responsabilidades – e jurou jamais colocar de lado suas responsabilidades heróicas novamente.

O Homem-Aranha tornou-se um dos primeiros heróis fantasiados de Nova York, e Peter conseguiu dinheiro para ajudar sua tia May vendendo fotografias de si mesmo em ação para o Clarim Diário. O editor-chefe J. Jonah Jameson usou as fotos de Peter para deflagrar uma ininterrupta campanha para manchar o nome do Homem-Aranha desde o momento de sua primeira aparição, mas a cruzada obteve pouco efeito em mudar a opinião positiva do público.

Por causa de seus poderes, Peter não pode levar uma vida normal: está sempre dividido entre seus deveres como o Homem-Aranha e sua vida particular. Em praticamente todos os casos, o peso das responsabilidades do Homem-Aranha acaba vencendo. Embora o relacionamento com sua tia May sempre tenha sofrido com sua vida dupla, o mais severo golpe em Peter veio depois que o Duende Verde descobriu sua identidade secreta, seqüestrou e matou seu primeiro amor, Gwen Stacy. A morte de Gwen assombrou o jovem desde então, uma constante e trágica lembrança do perigo de sua dupla identidade e do destino que aguarda qualquer um que ele permita se aproximar.

HOMEM-ARANHA (SPIDER-MAN)

À medida que Peter amadureceu, o mesmo aconteceu com seu relacionamento com sua namorada eventual, Mary Jane Watson. Os dois namoraram seriamente por muitos anos e, por fim, comprometeram-se num romance de longa duração. No entanto, como antes, a influência do Homem-Aranha cobrou que Peter tivesse de dividir sua lealdade entre Mary Jane e sua identidade fantasiada. Incapaz de resolver suas diferenças, o casal se separou.

A vida de Peter como Homem-Aranha não é feita apenas de tristeza e desgraças. Embora seja uma tremenda responsabilidade, ser o Homem-Aranha também é um alívio para o rapaz, uma aventura emocionante que lhe permite deixar os problemas do dia a dia para trás e balançar pelos tetos enquanto enfrenta criminosos com teias e piadinhas. Apesar das tragédias pessoais que sofreu, Peter adora ser o Homem-Aranha.

Por anos, o herói escondeu sua identidade dupla da tia May, protegendo-a da verdade por temer que isso a prejudicasse e comprometesse o convívio dos dois. Quando May finalmente soube que Peter é o Homem-Aranha, os dois chegaram a um novo entendimento e ela tornou-se uma das mais ativas defensoras do Escalador de Paredes. Ela ainda se preocupa com Peter constantemente, mas agora tem muito mais orgulho de seu sobrinho.

Contrabalançando com freqüência sua responsabilidade como herói com sua vida pessoal, e sempre com uma piadinha preparada para esconder os próprios conflitos, Peter continua decidido a viver a responsabilidade que seus grandes poderes lhe conferiram, vestindo o traje do Homem-Aranha para o bem de todos.

Arte de John Romita

LEITURA ESSENCIAL

- *A Morte de Gwen Stacy (Os Maiores Clássicos do Homem-Aranha 3)*
- *Voltando pra Casa (Homem-Aranha 7-10)*
- *Revelações (Homem-Aranha 10-14)*
- *The Best of Spider-Man Vol. 1 HC*
- *Essential Spider-Man Vols. I-II*
- *Homem-Aranha: Azul*

Arte de John Romita Jr.

GATA NEGRA (BLACK CAT)

Nome verdadeiro:	Felícia Hardy
Primeira aparição:	*Amazing Spider-Man 194 (1979)*
Altura:	1,78 m
Peso:	54 kg
Olhos:	Verdes
Cabelos:	Loiro-platinados

PODERES / ARMAS

- Ladra excepcional
- Atleta e artista marcial de nível olímpico

LEITURA ESSENCIAL

- *Spider-Man/Black Cat: The Evil That Men Can Do HC*

Arte de Terry Dodson

Felícia Hardy foi uma menina mimada, que tentou imitar seu adorado pai, Walter, em tudo que fazia. Quando Walter desapareceu de sua vida, a mãe de Felícia lhe disse que ele havia morrido num acidente de avião. Felícia mais tarde descobriu a verdade: Walter Hardy era o mais famoso ladrão do mundo, mas seus crimes tiveram conseqüências. Ele estava vivo, mas definhando na prisão. Decidida a seguir seus passos, Felícia submeteu-se a um rigoroso regime de treinamento físico que aumentou sua força, resistência e agilidade. Ela também estudou como abrir fechaduras e cofres e se tornou mestre em artes marciais.

Arte de Terry Dodson

Levou anos, mas Felícia aperfeiçoou todos os movimentos de seu pai e aprendeu todos os truques do ofício. Em vez de imediatamente roubar uma fortuna, ela vestiu o traje da Gata Negra quando descobriu que seu pai estava doente e prestes a morrer. Acreditando que ele tinha o direito de morrer na própria cama, ela invadiu a prisão e levou-o para casa, escapando do Homem-Aranha no processo.

Embora viciada na emoção da caçada, a aparentemente impulsiva Gata Negra é uma planejadora meticulosa. Muito cedo em sua carreira criminosa, ela tentou criar, na mente de seus adversários, a impressão de que possuía o dom inato de lhes causar azar. Felícia preparava cuidadosamente a cena de seu próximo crime para que "acidentes" parecessem acontecer com seus perseguidores. Contando com truques de mágica e uma mão ágil, ela foi capaz de convencer o Homem-Aranha de que podia realmente afetar o campo das probabilidades. O jogo de gato e rato de ambos continuou por algum tempo, com a esperta Felícia constantemente confundindo e frustrando o objeto de sua crescente fascinação. Quanto mais se via fugindo do Homem-Aranha, mais a Gata Negra se sentia inexplicavelmente atraída por ele.

Abolindo suas tendências criminosas, Felícia sucumbiu à agora avassaladora atração pelo herói e se juntou a ele na guerra contra o crime – conseguindo desta forma anistia das autoridades. Envolto por suas pequenas e lindas patas, o Homem-Aranha correspondeu aos fortes sentimentos da Gata Negra, chegando ao ponto de lhe revelar sua identidade secreta. No entanto, quando descobriu que era o Homem-Aranha que ela queria – e não Peter Parker, o homem por trás da máscara – o Lançador de Teias deu um basta nesse relacionamento.

A Gata Negra levou adiante a própria vida, embora Peter continue sempre presente em seus pensamentos. Apesar de Felícia ter vivido de seus ganhos ilícitos por anos, ela não sai da linha há muito tempo, graças ao efeito profundo que o relacionamento dos dois teve em sua vida.

EZEKIEL

Nome verdadeiro: Ezekiel Sims
Primeira aparição: *Amazing Spider-Man 30 (2001)*
Altura: 1,83 m
Peso: 81 kg
Olhos: Azuis
Cabelos: Brancos

Arte de John Romita Jr.

Ezekiel Sims foi capturado por uma tribo de índios enquanto explorava as selvas da América Central e forçado a tomar parte de um ritual arcano. Como resultado, adquiriu poderes aracnídeos semelhantes aos do Homem-Aranha. Ezekiel optou por usar essas habilidades para ganho próprio, erguendo um império financeiro multinacional. Para melhor entender o ritual a que foi forçado a se submeter e os talentos que agora possuía, Ezequiel devotou muito de seu tempo e recursos ao estudo dos totens – poderosas imagens animalísticas e primitivas – e seus portadores.

Quando soube das façanhas do Homem-Aranha, Sims convenceu-se de que desperdiçava suas habilidades e jurou proteger Peter Parker da criatura chamada Morlun. Um parasita disfarçado de homem, Morlun era impelido a se alimentar das energias totêmicas presentes em indivíduos como Ezekiel e o Homem-Aranha. Em vez de empreender esforços para deter a criatura, o empresário supervisionou a construção de um santuário tecnológico onde Peter poderia esconder-se até que o predador abandonasse sua caçada.

PODERES / ARMAS

- Agilidade, força, reflexo e equilíbrio sobre-humanos
- O dom de se fixar e escalar superfícies verticais
- Espécie de "sentido de aranha" que o alerta do perigo

LEITURA ESSENCIAL

- *Voltando pra Casa (Homem-Aranha 7-10)*

Deduzindo a identidade secreta do Aranha, Ezekiel confrontou Peter e explicou a natureza totêmica dos poderes aracnídeos do herói, bem como a ameaça representada por Morlun. Peter Parker, no entanto, recusou-se a usar a câmara, alegando que era sua responsabilidade deter a criatura. Caso contrário, Morlun continuaria matando para saciar sua fome.

Espancado quase até a morte em seu encontro inicial com o vilão, o Homem-Aranha voltou em busca da ajuda de Ezekiel. O empresário recusou-se a tomar parte, pois não estava disposto a arriscar sua vida confortável numa batalha. No entanto, quando o Homem-Aranha partiu mais uma vez para confrontar Morlun, Ezekiel foi tocado pelo desprendimento de Peter. Ele finalmente entendeu o significado do lema do Escalador de Paredes: "com grandes poderes vêm grandes responsabilidades".

Unindo-se ao herói, Ezekiel enfrentou corajosamente Morlun. No fim, porém, o vilão se alimentou de sua energia vital e largou seu corpo aparentemente sem vida nas águas do Rio Leste. Quando o Homem-Aranha partiu para derrotar seu inimigo, Ezekiel, de alguma forma, sobreviveu. Em vez de se revelar para Peter, ele optou por deixar Nova York em sigilo. Profundamente inspirado por seu jovem amigo, Ezekiel jurou usar sua fortuna e poderes para ajudar os outros.

J. JONAH JAMESON

Nome verdadeiro:	J. Jonah Jameson	**Peso:**	95 kg
Primeira aparição:	*Fantastic Four 8 (1962)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	1,80 m	**Cabelos:**	Negros, grisalhos nas têmporas

Arte de John Romita Jr.

Contratado como repórter do *Clarim Diário* enquanto ainda estava no colegial, J. Jonah Jameson lentamente galgou a escadaria corporativa até ser indicado redator-chefe e mais tarde editor. Sob sua batuta, o *Clarim* floresceu. É o principal jornal na área metropolitana de Nova York.

Contando com sua inabalável bússola moral e posição como editor, Jameson determina o tom do jornal – e por conseguinte, o tom do discurso público da cidade. Ele usou o *Clarim* como veículo para defender inúmeras causas nobres, desde direitos civis até denúncias contra o crime organizado. Juntamente com essas causas, Jameson pôs o periódico para atuar em sua novela pessoal contra o Homem-Aranha.

Desde a primeira aparição do Escalador de Paredes, Jameson acredita que ele é uma ameaça para a sociedade. Seus sentimentos para com o Homem-Aranha não se limitaram apenas ao papel. Por vezes, ele tomou medidas para denunciar o Lançador de Teias como uma fraude ou levá-lo à "justiça".

Ao longo dos anos, os sentimentos de Jameson para com outros aventureiros fantasiados se abrandaram. Ele aprova heróis como os Vingadores, que trabalham em parceria com o governo. Também se recusa terminantemente a permitir que seu jornal se junte à gritaria antimutante. Com o Homem-Aranha, no entanto, sua questão é pessoal.

Um baluarte de integridade e teimoso como uma mula, Jameson não pretende admitir que está errado em relação ao Escalador de Paredes e continua sua cruzada contra o Homem-Aranha até os dias de hoje.

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Spider-Man Vols. 1-V*
- *Revelações (Homem-Aranha 10-14)*
- *Spider-Man Visionaries: Todd McFarlane Vol. 1 TPB*
- *Os Maiores Clássicos do Homem-Aranha: John Romita*

TIA MAY & TIO BEN (AUNT MAY & UNCLE BE

Nome verdadeiro:	May e Ben Parker	**Peso:**	54 kg / 68 kg
Primeira aparição:	*Amazing Fantasy 15 (1962)*	**Olhos:**	Azuis / Azuis
Altura:	1,70 m / 1,75 m	**Cabelos:**	Grisalhos / Grisalhos

Incapazes de terem filhos, May e Ben Parker adotaram o sobrinho quando o irmão caçula de Ben, Richard, e sua esposa morreram. O casal criou Peter Parker como se fosse seu próprio filho, dando ao menino que um dia seria o Homem-Aranha amor incondicional e um inabalável apoio emocional. Como pai adotivo, Ben ajudou a moldar Peter no homem que é hoje, instilando nele um forte senso de moral e ética. Mesmo quando Peter começou a se rebelar, o zelo de Ben ensinou ao adolescente como superar os desafios da vida. Durante as dificuldades do sobrinho com os valentões e a pressão de seus colegas, Ben tentou orientar o rapaz pelo caminho certo.

Após o aberrante acidente que lhe conferiu os poderes de uma aranha, a falha de Peter em deter um criminoso fugitivo resultou no assassinato de Ben. Somente então Peter compreendeu que com grandes poderes devem sempre vir grandes responsabilidades, levando-o a assumir o disfarce de um herói mascarado e combater o crime sob todas as suas formas.

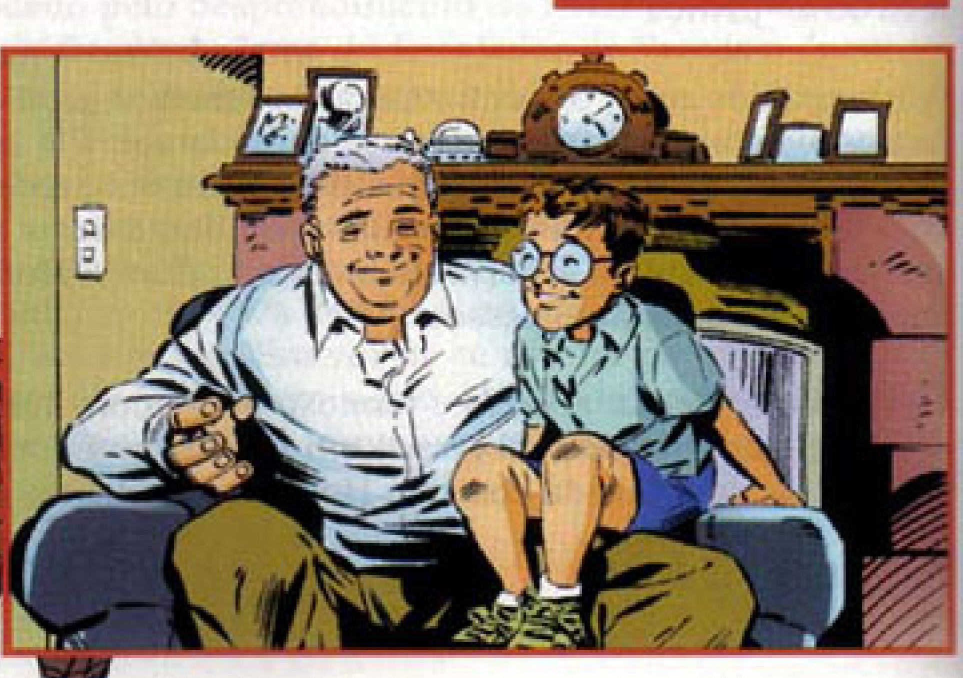
Desde a morte de Ben, Peter e May tornaram-se quase inseparáveis, com ela constantemente cercando o menino de cuidados e eternamente preocupada com sua saúde e bem-estar. No fundo, May sempre soube que Peter escondia algum segredo que não estava disposto a dividir com ela. O relacionamento dos dois alcançou um grande ponto de virada quando ela finalmente descobriu a vida dupla do rapaz.

Embora temendo por sua segurança, May percebeu que até mesmo Ben teria desejado que Peter fizesse jus às suas responsabilidades heróicas. O segredo que Peter achou que destruiria sua tia apenas fortaleceu o relacionamento de ambos, e agora os dois estão mais unidos do que nunca.

Como resultado da revelação, May tornou-se uma das mais ardentes defensoras do Homem-Aranha – nos jornais, na Internet e entre amigos. May vive constantemente preocupada com a segurança de Peter, mas não consegue deixar de se sentir mais orgulhosa de seu sobrinho agora que sabe da verdade.

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Spider-Man Vols. I-V*
- *Peter Parker: Spider-Man Vol. I: A Day In The Life TPB*
- *Peter Parker: Spider-Man Vol. II: One Small Break TPB*
- *Spider-Man vs. Dr. Octopus TPB*
- *Revelações (Homem-Aranha 10-14)*



Tia May: arte de John Romita Jr.

MARY JANE WATSON

Nome verdadeiro:	Mary Jane Watson	**Peso:**	54 kg
Primeira aparição:	*Amazing Spider-Man 25 (1965)*	**Olhos:**	Verdes
Altura:	1,73 m	**Cabelos:**	Ruivos

Filha única de uma família desestruturada, Mary Jane Watson passou uma parcela considerável da infância na casa de sua tia Anna, que morava ao lado de May Parker e seu sobrinho, Peter. Durante o colegial, o teatro lhe deu uma fuga de sua vida complicada.

Apesar das freqüentes visitas à casa de Anna, Mary Jane não encontrou Peter até suas tias combinarem o encontro dos dois. A aparência de Mary Jane e sua personalidade atordoaram o estudioso e introvertido Peter, que ficou imediatamente apaixonado. No entanto, fazendo jus à sua personalidade extrovertida, Mary Jane não quis manter um relacionamento sério com o rapaz – ou com qualquer outro, diga-se de passagem – e sempre manteve suas opções abertas.

Anos depois da morte da namorada de Peter, Gwen Stacy, ele e Mary Jane começaram a sair de novo. Desta vez, ambos estavam mais maduros, construindo uma amizade de sólidas fundações. No entanto, quando o romance se tornou mais sério, Mary Jane entrou em pânico. Incapaz de se comprometer numa relação duradoura devido a suas experiências de infância e juventude, ela deixou Nova York para se concentrar em sua carreira de modelo, escondendo-se de seus problemas quando não podia mais fingir que eles não existiam.

Após viajar pelo país e passar um tempo com sua família, Mary Jane finalmente voltou à vida de Peter e revelou que sabia há anos que ele secretamente era o Homem-Aranha. Os dois recomeçaram, cada um garantindo a estabilidade emocional e o conforto de que o outro necessitava.

Por fim, o estresse da vida dupla de Peter e o crescimento da carreira de Mary Jane como atriz afastou os dois, tanto física quanto emocionalmente. Depois que ele rompeu uma promessa de que desistiria de ser o Homem-Aranha, Mary Jane deixou Peter. Os dois continuam amigos íntimos, mas levam vidas separadas.

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Spider-Man Vols. II-V*
- *A Última Caçada de Kraven (Os Maiores Clássicos do Homem-Aranha 2)*
- *Homem-Aranha: Espíritos da Terra (Graphic Marvel 10)*
- *Os Maiores Clássicos do Homem-Aranha: John Romita*
- *Spider-Man vs. Venom TPB*
- *Spider-Man Visionaries: Todd McFarlane Vol. 1 TPB*

Arte de Lee Weeks

DOUTOR OCTOPUS (DOCTOR OCTOPUS)

Nome verdadeiro:	Dr. Otto Octavius	**Peso:**	111 kg
Primeira aparição:	*Amazing Spider-Man 3 (1963)*	**Olhos:**	Castanhos
Altura:	1,75 m	**Cabelos:**	Castanhos

Arte de Steve Skroce

Outrora ele foi Otto Octavius, um brilhante e respeitado físico nuclear, inventor e palestrante. Na busca de excelência acadêmica, Octavius projetou e construiu um conjunto de avançados braços robóticos para auxiliá-lo em sua pesquisa. Agora capaz de manipular substâncias radioativas a partir de uma distância segura, o pesquisador foi apelidado de Dr. Octopus por seus colegas de trabalho. Um estranho acidente expôs Octavius à intensa radioatividade, implantando os apêndices mecânicos em seu corpo e conferindo-lhe controle telepático completo sobre os membros artificiais. O infortúnio alterou também a mente do cientista, transformando-o num megalomaníaco criminoso e insano.

Abandonando todas as esperanças de um dia avançar no campo da pesquisa atômica, Octavius voltou-se para o crime. Dotado de poder incalculável, o outrora tímido cientista passou a se ver como o mais perigoso de todos os homens. O Dr. Octopus tentou aumentar seu poder sobre outros por meio de vários empreendimentos ilegais, buscando amealhar riqueza suficiente com extorsão ou roubo a fim de construir um amplo império criminoso. Caso necessário, o Dr. Octopus está disposto a recorrer ao assassinato para atingir os fins que deseja. À medida que os anos se passaram, ele se tornou mais e mais obcecado com a destruição de seu inimigo mais freqüente, o Homem-Aranha.

O Dr. Octopus provou ser um dos mais formidáveis inimigos do Escalador de Paredes; suas batalhas estão entre as mais brutais do herói, testando os limites das incríveis habilidades de Peter Parker. Embora a natureza original e benevolente de Octavius retorne de tempos em tempos, sua sinistra personalidade de Dr. Octopus sempre reemerge para se tornar dominante novamente.

PODERES / ARMAS

- Quatro tentáculos de aço superforte, controlados telepaticamente e atados a uma couraça que circunda seu tórax inferior e cintura.
- Brilhante engenheiro e inventor
- Inteligência e concentração extraordinárias, permitindo-lhe realizar ações múltiplas simultaneamente com seus tentáculos

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Spider-Man Vol. I-V*
- *Spider-Man vs. Dr. Octopus TPB*
- *Amazing Spider-Man Vol. III TPB*

Nome verdadeiro:	Maxwell Dillon	**Peso:**	75 kg
Primeira aparição:	*Amazing Spider-Man 9 (1964)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	1,80 m	**Cabelos:**	Castanho-avermelhados

O eletricista Maxwell Dillon foi atingido por um raio enquanto manipulava cabos de alta voltagem, o que o transformou num capacitor vivo, capaz de gerar e armazenar energia elétrica. Ganancioso e oportunista, Dillon embarcou numa carreira de criminoso fantasiado.

O Homem-Aranha foi o inimigo mais freqüente de Electro, derrotando-o inúmeras vezes, constantemente fazendo troça e humilhando-o diante de multidões reunidas para testemunhar suas batalhas. Não muito criativo, Electro geralmente empregou seus poderes para assaltos, extorsão ou vingança, e cumpriu muitas sentenças de prisão por seus crimes.

Incapaz de derrotar o Homem-Aranha e outros heróis da cidade, Dillon uniu forças a supervilões de pretensões semelhantes, agindo como integrante tanto do Quarteto Terrível quanto das várias encarnações do Sexteto Sinistro. Essas equipes foram associações tênues e freqüentemente de desfizeram devido a brigas internas entre os membros. Dillon também vendeu seus serviços como assassino, bem como caçou o Aranha em troca de recompensa.

Electro continua a roubar e arquitetar assaltos. Sua ânsia por dinheiro só se equipara ao seu ressentimento pessoal contra o Homem-Aranha. Com derrota após derrota, a frustração de Dillon cresceu até se tornar uma ira quase cega. Electro jamais descansará até que sinta que alcançou todo seu potencial como criminoso fantasiado. Para tanto, o Homem-Aranha deve morrer em suas mãos.

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Spider-Man Vol. I & IV*
- *Amazing Spider-Man's Tangled Web Vol. II TPB*

Arte de Greg Shigiel

PODERES / ARMAS

- Geração e armazenamento de até 1.000.000 de volts de energia elétrica
- Manipulação mental de aparelhos elétricos
- Dom de "cavalgar" a eletricidade

DUENDE VERDE (GREEN GOBLIN)

Nome verdadeiro:	Norman Osborn II
Primeira aparição:	*Amazing Spider-Man 14 (1964)*
Altura:	1,80 m
Peso:	84 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Castanho-avermelhados

PODERES / ARMAS

- Força sobre-humana
- Intelecto elevado
- Fator de cura acelerada
- Flutuador duende
- Bombas-abóbora

Impiedoso co-proprietário de uma renomada indústria química em Nova York, Norman Osborn era obcecado por riqueza e poder. Quando soube que seu parceiro de longa data, Mendell Stromm, havia se apropriado de fundos da companhia para usos pessoais, Norman alertou as autoridades e tomou controle completo das Indústrias Osborn. Nos arquivos de pesquisa particulares do ex-sócio, o industrial descobriu uma fórmula capaz de aumentar a força e a inteligência de um indivíduo. Esperando lucrar com o trabalho de Stromm, Norman tentou recriar a substância química a partir das anotações de seu colega, mas a solução instável explodiu no seu rosto.

O soro ampliou a inteligência de Osborn dramaticamente, mas ao custo de sua sanidade. Como resultado, uma segunda e ainda mais sinistra personalidade emergiu – não muito diferente do espectro verde e com forma de duende que assombrava os pesadelos da juventude de Norman. Seu estado mental precário levou-o a se armar com projéteis combustíveis e um flutuador que desafiava a gravidade. Matando o **Homem-Aranha**, ele esperava conquistar credibilidade imediata entre os membros do submundo do crime e se estabelecer como líder de uma organização criminosa mundial.

Amazing Spider-Man 14, julho de 1964

Depois de fracassar repetidamente em matar o Homem-Aranha, o Duende seguiu-o e descobriu sua verdadeira identidade: o melhor amigo e colega de quarto de seu filho Harry, Peter Parker. Gabando-se de seu feito, o criminoso tirou a máscara diante de Peter. Na batalha que se seguiu, Norman foi eletrocutado e sofreu amnésia, o que escondeu suas recordações do Duende e lhe devolveu sua personalidade original. Decidindo que Norman não deveria ser punido pelos crimes que cometeu enquanto estava insano, e que seria melhor que Harry jamais soubesse que seu pai fora o Duende Verde, o Homem-Aranha resolveu não revelar a outra identidade de seu inimigo.

Ao longo dos anos, tornou-se evidente que Norman preferia Peter ao seu próprio filho. Órfão, Peter era estudioso, inventivo e esforçado – um sucesso feito por si mesmo, como ele. Norman via Harry como um viciado em drogas imprestável, que só chegaria até onde durasse o dinheiro que herdaria. Peter, em contrapartida, passou a respeitar Norman, sendo capaz de separar o motivado homem de negócios do irracional psicopata que tentara matar o Homem-Aranha em inúmeras ocasiões.

Arte de Alex Ross

No entanto, a sanidade de Norman mostrou-se transitória, e as recordações e a personalidade do Duende retornaram várias vezes. Por duas delas, o Homem-Aranha conseguiu induzir Norman a reprimir o Duende e levar o industrial de volta ao seu estado normal, no qual não tinha recordações de seus atos. Porém, a crença continuada de Peter na possibilidade de reabilitação de Norman resultou em tragédia. Para atrair o Lançador de Teias a um confronto final, o Duende seqüestrou o primeiro verdadeiro amor de Peter, Gwen Stacy. Apesar dos esforços do Homem-Aranha em salvá-la, o Duende matou Gwen, lançando-a do topo da ponte George Washington. Norman aparentemente morreu também, empalado por seu próprio flutuador quando o Homem-Aranha desviou-se de sua trajetória fatal.

Mentalmente desequilibrado pela morte do pai, Harry culpou o Homem-Aranha pelo que havia acontecido. Mais tarde, descobrindo a identidade dupla de seu amigo, Harry se tornou o novo Duende Verde e partiu para se vingar de Peter. Com a alma maculada pelo toque do Duende, Harry afundou ainda mais em sua insanidade e, por fim, acabou perdendo a vida para o legado da criatura.

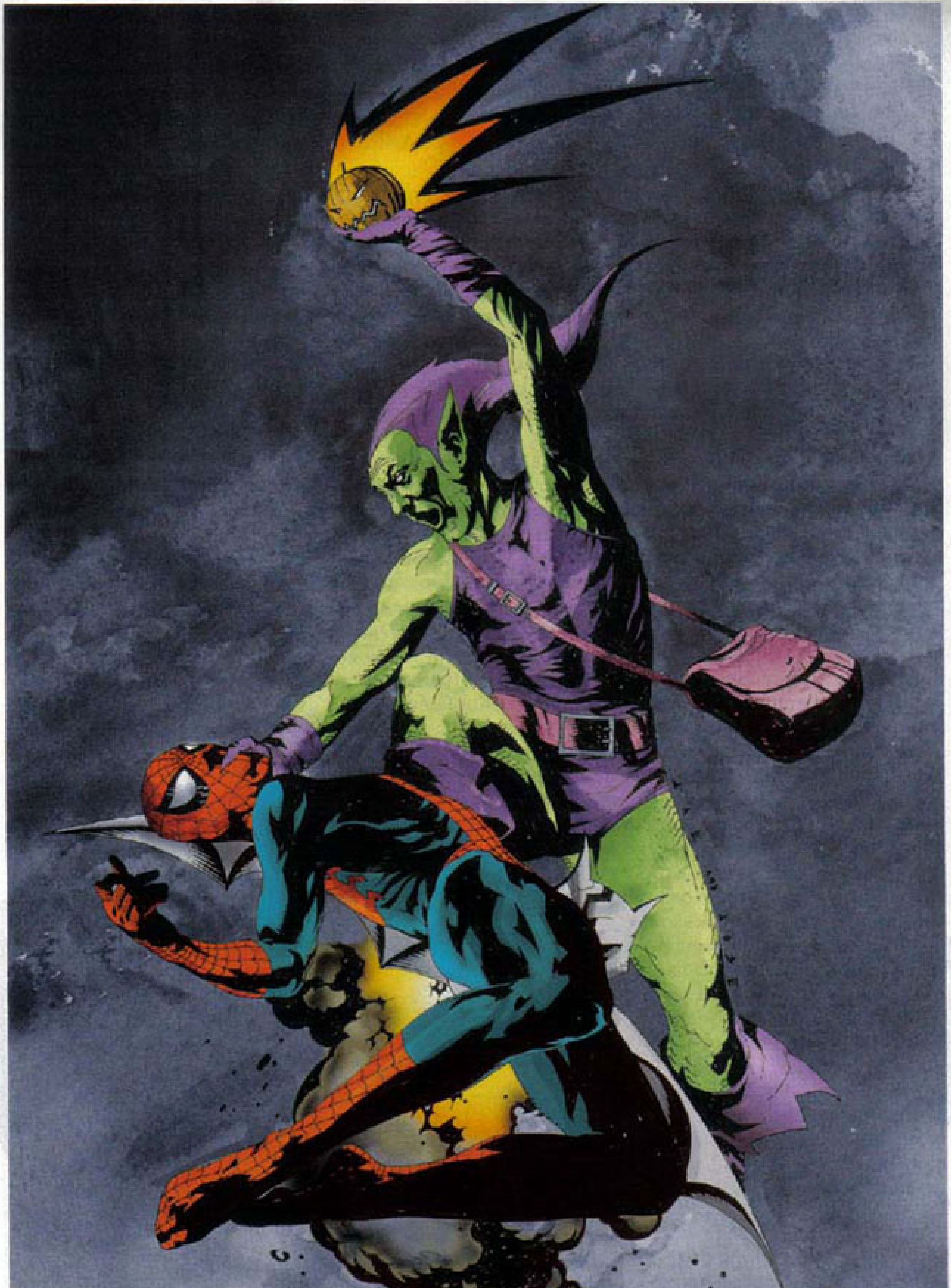
Na verdade, a fórmula do Duende havia poupado Norman da morte certa. Ele escapou para a Europa, onde ergueu um imenso e secreto império criminoso. No rastro do fracasso de Harry em levar adiante o legado dos Osborn, Norman tentou tornar Peter num herdeiro digno. Envenenando-o com um poderoso alucinógeno, o insano criminoso fez o rapaz atacar seus amigos e entes queridos disfarçado de Duende. Perto de quase destruir Peter por meio de tortura física e psicológica, Norman ofereceu-lhe a chance de abraçar as trevas dentro de sua alma. Mesmo sob extrema coerção, o herói encontrou forças para rejeitar a oferta de Norman, incorrendo na eterna ira de seu adversário. Paralisado pelo fato de Norman conhecer sua identidade, Peter ainda não o denunciou às autoridades. Como resultado, Norman continua a ser um rico e respeitado industrial.

Ainda irritado com a rejeição de Peter, Norman deixou de aguardar que os planos sinistros tivessem resultado. Atacando o Homem-Aranha através de seus amigos e entes queridos, o Duende não descansará até que tenha destruído o mundo do Escalador de Paredes. Nada de brincadeira, nada de truques... apenas uma insana sede de vingança.

Arte de Humberto

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Spider-Man Vols. I-V*
- *Homem-Aranha: Azul*
- *A Morte de Gwen Stacy (Os Maiores Clássicos do Homem-Aranha 3)*
- *A Vingança do Duende Verde (Homem-Aranha Premium 17: Homem-Aranha 3-4)*
- *Morte Em Família (Homem-Aranha 17-20)*



Arte de Jae Lee

KRAVEN

Nome verdadeiro:	Alyosha Kravinov	**Peso:**	100 kg
Primeira aparição:	*Amazing Spider-Man 243 (1997)*	**Olhos:**	Castanhos
Altura:	1,90 m	**Cabelos:**	Negros

O pai de Alyosha Kravinov – o ex-nobre russo Sergei Kravinov, o Kraven original – foi à América para caçar o Homem-Aranha. Sua perseguição inicial deflagrou uma batalha de vários anos entre os dois, mas os repetidos fracassos de Kraven lentamente o levaram às raias da insanidade. A rivalidade dos dois chegou ao auge quando Sergei enterrou o Homem-Aranha vivo e assumiu sua identidade. Tendo provado que era superior ao seu adversário, Kraven finalmente experimentou a paz. Sentindo que tinha encontrado a verdadeira felicidade, ele se matou. Alyosha, seu filho mais novo, ficou devastado pela perda.

Alyosha havia crescido na África, onde aprendeu com seu pai os hábitos dos animais, os segredos da caça e o modo de agir de um nobre. Após a morte de Sergei, Alyosha viajou para Nova York a fim de testar por si mesmo o Escalador de Paredes. Ele precisava entender o que impeliu seu pai a perseguir o herói com tamanha fúria, mas os dois chegaram a um entendimento quando o Homem-Aranha finalmente esclareceu as circunstâncias em torno da última caçada do velho Kraven.

Agora, Alyosha reconhece que seu pai escolheu trilhar um caminho que muito provavelmente resultaria numa morte violenta. Determinado a não seguir seus passos, Alyosha pretende se tornar o primeiro na família a não cumprir a tradição de loucura e depravação dos Kravinov. Um verdadeiro renascentista, "Al" possui um profundo e quase espiritual senso do que é certo e errado – bem como uma astúcia aguçada e uma verdadeira preocupação com as pessoas ao seu redor. Uma dessas pessoas é sua namorada Timber, uma atriz lutando pelo sucesso. Vê-la ser constantemente rejeitada para papéis por produtores que não tinham visão alguma foi mais do que Al pôde suportar. Ele levou Timber para Hollywood e se estabeleceu como produtor. Al rapidamente aprendeu que Hollywood é uma selva à sua maneira, e que ele precisa de todos os seus dotes e astúcia para sobreviver.

PODERES / ARMAS

- Força, velocidade, agilidade e vigor sobre-humanos
- Dons e sentidos animais
- Comunicação com animais e controle sobre eles
- Domínio sobre todas as armas de caça

Arte de Joe Quesada

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Spider-Man Vols. II, III & IV*
- *A Última Caçada de Kraven (Os Maiores Clássicos do Homem-Aranha 2)*
- *Spider-Man's Tangled Web Vol. III TPB*

LAGARTO (LIZARD)

Nome verdadeiro:	Dr. Curtis Connors	**Olhos:**	Azul como Connors, vermelhos como Lagarto
Primeira aparição:	*Amazing Spider-Man 6 (1963)*	**Cabelos:**	Castanhos como Connors, ausentes como Lagarto
Altura:	1,80 m		
Peso:	79 Kg		

O cirurgião do exército Curtis Connors deu baixa com honras depois de perder seu braço no cumprimento do dever. Brilhante herpetologista, o dr. Connors estudou as propriedades regenerativas dos répteis, esperando que de alguma forma pudesse aplicar tais capacidades em humanos e regenerar seu braço amputado. Após anos de estudo, Connors acreditava que havia isolado os genes responsáveis pela regeneração e injetou em si mesmo uma fórmula que havia criado. O soro inicialmente restaurou seu braço perdido, mas em seguida desencadeou uma alteração mutagênica em todo seu corpo, transformando-o numa criatura semelhante a um lagarto.

O Lagarto entrou em contato com o **Homem-Aranha**, que usou seu conhecimento bioquímico para elaborar um tratamento que reverteu temporariamente a transformação de Connors. Com o tempo, Connors e o Homem-Aranha tornaram-se amigos e colegas, cada um respeitando os dotes científicos do outro. No entanto, Connors continua a se transformar no lagarto quando exposto ao estresse ou a sinais químicos específicos. Sem desejar mal ao amigo – e compreendendo muito bem o perigo representado pelo Lagarto – o Homem-Aranha é sempre rápido para entrar em ação e reverter a transformação.

- Força e velocidade sobre-humanas; capacidade de escalar superfícies lisas
- Invulnerabilidade limitada
- Comunicação mental com répteis e controle sobre eles num raio de 1500 metros
- Emprega sua cauda como arma e pode balançá-la a mais de 110 km/h

Ao longo dos anos, à medida que seu lado réptil mais primitivo esforçou-se para garantir domínio total, a fórmula causou uma cisão na mente de Connors. O Lagarto tem seus próprios objetivos: em primeiro lugar, a destruição da raça humana, que ele vê como inadequada para governar o planeta. No entanto, a visão de sua mulher e filho pode levar a personalidade de Connors a reassumir o domínio, sugerindo que algum aspecto da psique do cientista ainda vive dentro do Lagarto. Em contrapartida, Connors pode se transformar por vontade própria no Lagarto quando necessário, excitando aquela porção da fera que existe dentro dele também.

Arte de John Romita Jr.

LEITURA ESSENCIAL

- *Ultimate Marvel Team-Up*
- *Qualidade de Vida (Homem-Aranha 15-18)*
- *Homem-Aranha: Tormento*
- *Essential Spider-Man Vols. 1 & III-V*

MORLUN

Nome verdadeiro:	Morlun	**Peso:**	75 kg
Primeira aparição:	*Amazing Spider-Man 30 (2001)*	**Olhos:**	Vermelhos
Altura:	1,88 m	**Cabelos:**	Negros

Morlun é um dos muitos seres que caçam indivíduos dotados de poderes totêmicos de animais, tais como os conferidos ao **Homem-Aranha.** Impelido por sua própria natureza, Morlun deve se alimentar para sobreviver. Como um vampiro, ele absorve a força vital de sua vítima para se nutrir. Ao longo dos séculos, suas caçadas tornaram-se um ritualizado jogo de gato e rato, com o confiante caçador lentamente cercando suas presas. Morlun é uma criatura de propósito singular. Nada importa além de sua fome.

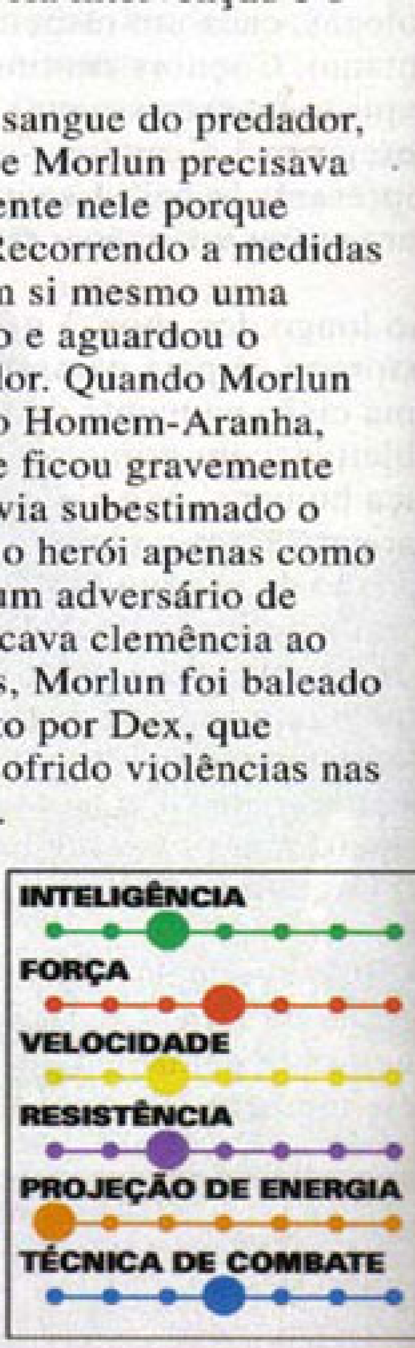
Depois de descobrir a existência do Homem-Aranha, Morlun viajou para a América com seu assistente humano, Dex, a fim de caçar o herói. Sabendo que o Escalador de Paredes viria rapidamente socorrer pessoas em perigo, Morlun iniciou um incêndio para atraí-lo. Durante seu primeiro encontro, o vilão quase matou o Homem-Aranha, testando os dons de seu adversário e seu mérito como presa. Por pouco o herói aracnídeo não escapou.

Dando seguimento à sua caçada, Morlun mais uma vez atraiu seu alvo atacando impiedosamente inocentes. Ele chegou perto de matar o Homem-Aranha, mas foi impedido de desferir o golpe fatal pela intervenção e o aparente sacrifício de **Ezekiel.**

Depois de estudar uma amostra do sangue do predador, o Homem-Aranha entendeu que Morlun precisava se alimentar da aranha existente nele porque acreditava que fosse pura. Recorrendo a medidas drásticas, o herói injetou em si mesmo uma dose quase letal de radiação e aguardou o ataque inevitável do predador. Quando Morlun tentou sugar a força vital do Homem-Aranha, foi tomado pela radiação e ficou gravemente enfraquecido. Morlun havia subestimado o Homem-Aranha, vendo o herói apenas como nutriente e não como um adversário de valor. Enquanto suplicava clemência ao Escalador de Paredes, Morlun foi baleado e supostamente morto por Dex, que durante anos havia sofrido violências nas mãos de seu mestre.

PODERES / ARMAS

- Força, reflexos e velocidade sobre-humanos
- Drena a força vital de suas vítimas



Arte de John Romita Jr.

LEITURA ESSENCIAL

- *Voltando pra Casa (Homem-Aranha 7-10)*

MYSTÉRIO (MYSTERIO)

Nome verdadeiro:	Quentin Beck	**Peso:**	79 kg
Primeira aparição:	*Amazing Spider-Man 13 (1964)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	1,80 m	**Cabelos:**	Negros

No passado, Quentin Beck foi um dos mais bem-sucedidos artistas de efeitos especiais de Hollywood. Valendo-se de seus progressos, seus colegas no ramo dominaram a indústria cinematográfica, conquistando elogios e Oscars. No entanto, Beck desejava fama maior do que o papel nos bastidores lhe permitia. Enquanto outros manipulavam imagens bidimensionais, Beck decidiu levar as ilusões para fora da tela. Depois de cometer uma série de crimes vestido como Homem-Aranha, ele adotou o disfarce de Mystério, um aventureiro que pretendia capturar o foragido Escalador de Paredes. No entanto, o pretenso herói mostrou não ser páreo para o verdadeiro aracnídeo e Beck foi preso.

Humilhado, sua animosidade para com o Homem-Aranha cresceu. Beck sentiu que o Lançador de Teias havia roubado a glória destinada a ele, relegando para sempre Mystério ao papel de vilão de segunda classe, e jurou corrigir isso. Para ter vantagem em suas batalhas contra o Escalador de Paredes, ele estudou hipnose, truques de prestidigitador, psicologia e bioquímica do cérebro. Beck também acrescentou psicotrópicos e ilusões avançadas ao seu arsenal. Mystério continuou a enfrentar o Homem-Aranha durante anos, mas mesmo seu repertório ampliado mostrou-se insuficiente. As incontáveis derrotas nas mãos do herói serviram apenas para fomentar sua ira.

PODERES / ARMAS

- Notável mágico e hipnotizador
- Habilidoso químico amador
- Projeções holográficas
- Gases alucinógenos

Durante um período de cárcere, Beck descobriu que havia contraído câncer no cérebro e no pulmão, resultado da exposição às substâncias químicas que havia empregado como Mystério. Ele foi solto da prisão com menos de um ano de vida. Como último ato, Beck decidiu que derrotar o Homem-Aranha fisicamente não era o bastante. Ele destruiria completamente o herói por dentro, deixando-o louco. Incapaz de empreender sua vingança final contra o Homem-Aranha na época, Mystério determinou que o Demolidor seria um substituto à altura. Realizando uma elaborada e envolvente ilusão, Beck tentou induzir o Demolidor a matá-lo, um fim apropriado para sua carreira de vilão. No entanto, Mystério avaliou mal a força de vontade do Demolidor e foi vencido novamente. Completamente derrotado, o eterno astro aparentemente cometeu suicídio na frente do Homem Sem Medo.

Arte de Joe Quesada

LEITURA ESSENCIAL

- *Daredevil Visionaries: Kevin Smith TPB*
- *Essential Spider-Man Vol. 1*

RINO (RHINO)

Nome verdadeiro:	Alex O'Hirn	**Peso:**	322 kg
Primeira aparição:	*Amazing Spider-Man 41 (1966)*	**Olhos:**	Castanhos
Altura:	1,95 m	**Cabelos:**	Castanhos

Seduzido por promessas de riqueza e poder, o bandido de quinta categoria Alex O'Hirn submeteu-se a meses de tratamento químico e radioativo para se transformar num assassino excepcionalmente poderoso. No entanto, a força e a velocidade recém-adquiridas tiveram um preço aterrador: um exoesqueleto semelhante ao couro de um rinoceronte, quase inexpugnável, química e radioativamente tratado e permanentemente ligado ao seu corpo. Por fim, voltando-se contra seus patrocinadores, O'Hirn tornou-se um agente livre no mundo dos criminosos superpoderosos. O Homem-Aranha conferiu a primeira derrota ao gigante, praticamente destruindo a armadura de Rino com ácido.

Uma vez que o plano de ataque preferido de Rino é avançar sobre as coisas e derrubá-las, a comunidade de super-heróis sempre o viu mais como uma piada do que uma ameaça de fato, como seu longo registro de prisões prontamente atesta. Facilmente enganado, Rino também é malvisto por seus colegas criminosos, que muitas vezes riem dele pelas costas. Como resultado, O'Hirn submeteu-se a tratamentos adicionais para ampliar sua força, buscando mais e mais trajes poderosos com fracassos sucessivos a cada couraça.

Com muitos músculos e poucos miolos, Rino pode não ser inteligente, mas não é idiota. Ele sabe que, sem seu traje, é só mais um capanga musculoso, destinado a ter uma vida breve e uma morte violenta. Com sua armadura, ele não é apenas um zé-ninguém – é uma ameaça que não deve ser ignorada. Sendo assim, Rino jamais abrirá mão se sua couraça, apesar das complicações médicas e sociais que ela apresenta.

Arte de Duncan Fegredo

PODERES / ARMAS

- Força e vigor super-humanos
- Couro praticamente impenetrável
- Velocidade acima da média

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Spider-Man Vol. III*
- *Spider-Man's Tangled Web Vol. 1 TPB*
- *Os Maiores Clássicos do Homem-Aranha: John Romita*

HOMEM-AREIA (SANDMAN)

Nome verdadeiro:	William Baker, vulgo Flint Marko	**Peso:**	104 kg na forma humana; 204 kg em máxima densidade e massa normal na forma de "areia"
Primeira aparição:	*Amazing Spider-Man 4 (1963)*		
Altura:	1,85 m		
Olhos:	Castanhos		
Cabelos:	Castanhos		

Nascido e criado no lado torpe da vida, William Baker aprendeu a roubar muito cedo. Na escola, trapaceou e colou o quanto pôde, embora se sobressaísse no futebol americano. Foi expulso quando aceitou suborno para entregar um jogo importante. Arranjando trabalho estável como capanga do crime organizado, Baker adotou a alcunha de Flint Marko.

Apesar de seu sucesso como gângster, Marko nutria idéia de se regenerar para casar-se com sua namorada, Marcy Conroy. No entanto, quando foi preso por seus crimes, tornou-se cada vez mais agressivo. Quando foi solto, descobriu que Marcy o havia deixado por outro integrante da quadrilha, Vic Rollins. Depois de se vingar brutalmente de Rollins, Marko embarcou numa seqüência de crimes solitários. Fugindo da lei, escapou para a Costa Leste.

O criminoso buscou refúgio numa área de testes nucleares perto de Savannah, Georgia. Estava deitado numa praia quando o sistema de resfriamento de um reator experimental explodiu, bombardeando-o com enormes doses de radiação. Depois disso, Marko descobriu que podia transformar seu corpo numa substância animada semelhante à areia. Agora capaz de escapar das autoridades com facilidade, Marko embarcou numa carreira criminosa freqüentemente frustrada pelo Homem-Aranha.

A necessidade do Homem-Areia de ser aceito rapidamente sobrepujou sua ganância e desejo de poder. Marko tornou-se determinado a mostrar ao mundo em geral que é uma ameaça formidável para o Homem-Aranha. Ele sabe que possui a força bruta necessária para derrotar seus inimigos, mas esse conhecimento é fonte de amarga frustração, uma vez que jamais pôde empregar suas habilidades de forma efetiva para garantir uma derrota decisiva ao Escalador de Paredes.

Arte de Mark Bagley

PODERES / ARMAS

- Capacidade de transformar qualquer parte do corpo numa substância semelhante à areia e alterar seu tamanho e massa ao incorporar a areia das proximidades
- Força sobre-humana
- Praticamente indestrutível

INTELIGÊNCIA

FORÇA

VELOCIDADE

RESISTÊNCIA

PROJEÇÃO DE ENERGIA

TÉCNICA DE COMBATE

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Spider-Man Vol. 1*
- *Peter Parker: Spider-Man Vol. 1: A day in the life TPB*
- *Spider-Man's Tangled Web Vol. 1 TPB*

VENOM

Nome verdadeiro:	Eddie Brock	**Peso:**	118 kg
Primeira aparição:	*Amazing Spider-Man 299 (1988)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	1,90 m	**Cabelos:**	Loiro-avermelhados

Encarnação homicida de ódio puro e ira insensata, Venom é um amálgama de dois seres distintos, ambos obcecados pelo Homem-Aranha. Uma metade é Eddie Brock, um ex-jornalista cuja carreira meteórica foi interrompida quando o Homem-Aranha revelou como falsa uma reportagem que ele havia escrito. A outra é o simbionte alienígena que se fez passar, durante meses, pelo traje negro do Homem-Aranha, tentando o tempo todo se impregnar permanentemente no Escalador de Paredes.

Chegando coincidentemente à igreja onde a criatura havia se escondido, o abalado Brock atraiu, com suas fortes emoções, o simbionte empático que o Homem-Aranha havia quase destruído e rechaçado inúmeras vezes. Brock entregou-se de corpo e alma ao alienígena, com sua mútua fixação ampliada pela união a ponto de se transformar numa avassaladora animosidade. Não há mais Eddie Brock nem simbionte: há apenas Venom.

Armado com o conhecimento íntimo do alienígena sobre o Homem-Aranha, Venom embarcou numa campanha de terror contra Peter Parker, muitas vezes atormentando amigos e entes queridos do herói para lhe causar incômodos pessoais. Em várias ocasiões, Venom escolheu como alvo Mary Jane Watson, usando sua dor como meio de desestabilizar o Homem-Aranha.

Completamente insano e destituído de remorso, Venom é a antítese de seu adversário. O Homem-Aranha entende que, com grande poder, deve vir sempre grande responsabilidade. Motivado inteiramente por uma única emoção básica, Venom entende apenas seu incontrolável desejo de vingança.

PODERES / ARMAS

- Força e agilidade sobre-humanas, bem como o dom de gerar feixes semelhantes a teias e escalar superfícies verticais
- Imunidade ao sentido de alerta de perigo do Homem-Aranha
- Imitação de qualquer aparência.

Arte de John Romita Jr.

LEITURA ESSENCIAL

- *Spider-Man vs. Venom TPB*
- *Homem-Aranha: Carnificina Total*
- *Spider-Man Visionaries: Todd McFarlane Vol. I TPB*

ABUTRE (VULTURE)

Nome verdadeiro:	Adrian Toomes	**Peso:**	79 kg
Primeira aparição:	*Amazing Spider-Man 2 (1963)*	**Olhos:**	Castanho-avelã
Altura:	1,80 m	**Cabelos:**	Ausentes

O brilhante engenheiro eletrônico Adrian Toomes devotou grande parte de sua vida à criação de uma armadura eletromagnética que permitisse ao seu usuário voar como um pássaro. Privado de suas economias e dos lucros de sua firma de eletrônica por seu sócio, Toomes inventou a identidade disfarçada do Abutre para denunciar as falcatruas do ex-associado.

A busca por justiça do Abutre perdeu força quando ele começou a se deliciar com as emoções ilícitas do roubo e a facilidade com que cometia crimes graças ao poder de vôo. Pretendendo roubar dinheiro suficiente para levar uma vida de luxo, o Abutre chamou a atenção do Homem-Aranha. Por fim, o herói capturou Toomes, deixando-o a cultivar seu ódio pelo Escalador de Paredes e a planejar sua vingança.

De todos os inimigos do Lançador de Teias, Toomes é quem leva mais para o lado pessoal as incessantes piadas e comentários ácidos do Aranha. Como resultado, nutre um ódio profundo pelo herói. Sem a menor disposição para assumir responsabilidade por sua nada brilhante carreira criminosa, Toomes culpa a interferência do Escalador de Paredes por sua incapacidade de conquistar uma vida de riquezas e conforto. O Abutre continua a espreitar a cidade do alto, esperando que seu próximo lance lhegaranta a fortuna há tanto tempo negada por seu odiado inimigo.

PODERES / ARMAS

- Força sobre-humana e vôo enquanto usa o traje.
- Variedade de pistolas e granadas energéticas

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Spider-Man Vol. I-IV*
- *Daredevil: Love's Labors Lost TPB*

Arte de John Romita Jr.

X-MEN

A MUDANÇA ESTÁ CHEGANDO. EMERGIU O FUTURO DA EVOLUÇÃO. ELES SÃO MUTANTES, HOMO SUPERIOR, DOTADOS DE ESTRANHOS E FANTÁSTICOS DONS DECORRENTES DE SUA CONFORMAÇÃO GENÉTICA.

Todos os dias, nascem mutantes em número cada vez maior – e o pânico e a paranóia da humanidade crescem exponencialmente.

Os mutantes são chamados de aberrações, monstruosidades genéticas. São humilhados, temidos, ofendidos e acusados... de roubar trabalhos humanos, comer alimentos humanos e tomar cônjuges humanos. No entanto, eles continuam emergindo nas cidades, subúrbios, desertos e selvas. Precisam de professores, de pessoas que os ajudem a superar a ira e lhes ensinem a usar suas estranhas habilidades de maneira responsável.

Sob nuvens de um crescente sentimento antimutante, o Professor X criou um abrigo seguro em sua mansão, em Westchester, para treinar jovens a usarem seus dons genéticos únicos para o aprimoramento de todos. Odiados e temidos pela humanidade, esses párias aventureiros continuam a aperfeiçoar seus estranhos poderes enquanto defendem o mundo dos mutantes que tiram vantagem de suas tremendas capacidades para subjugar a espécie humana.

Arte de Frank Quitely

RIP
HOMO SAPIENS
33.000 BC - 2005 AD

AGENTE X (AGENT X)

Nome verdadeiro:	Alex Hayden
Primeira aparição:	*Agent X 1 (2002)*
Altura:	1,83 m
Peso:	97 kg
Olhos:	Castanhos
Cabelos:	Ausentes

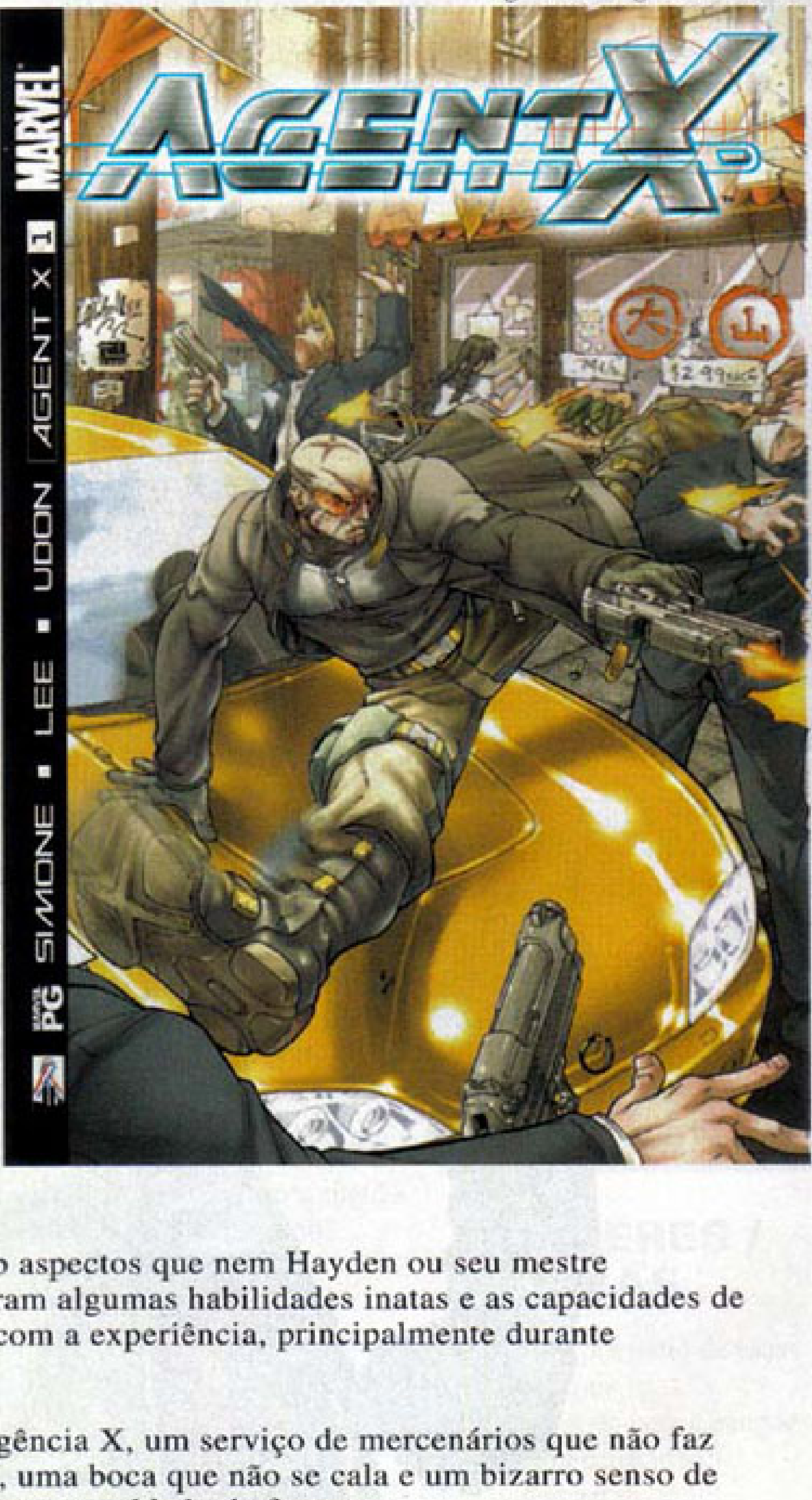
PODERES / ARMAS

- Atleta e ginasta de nível olímpico
- Mestre em artes marciais
- Extenso treinamento e experiência em espionagem

INTELIGÊNCIA	2
FORÇA	4
VELOCIDADE	2
RESISTÊNCIA	4
PROJEÇÃO DE ENERGIA	1
TÉCNICA DE COMBATE	6

Ele não sabe nada de seu passado – e nem se importa com isso; quer apenas se transformar no maior mercenário do mundo. Assumindo o nome de Alex Hayden, o homem agora chamado de Agente X literalmente caiu na vida da recepcionista Sandi Brandenberg, que o acolheu por ser parecido com um velho amigo seu e devido à sua queda por sujeitos azarados. Aparentando ter sido gravemente ferido, com uma letra "X" talhada tanto no crânio quanto no rosto, Hayden não se recordava de seu passado. Ao que lhe consta, ele passara a existir apenas alguns momentos antes de encontrar Sandi. Embora não se lembrasse de nada de sua vida anterior, de uma coisa Hayden sabia, e com ardente convicção: queria se tornar o melhor mercenário do mundo.

Agent X 1, agosto de 2002



Sandi sentiu pena de Hayden e suplicou a seu namorado – o Treinador, um mundialmente renomado mercenário – que o treinasse. O Treinador acreditava que Hayden fosse apenas um velho colega, mas a teoria foi refutada quando Hayden negou, sob forte coação, que soubesse alguma coisa sobre o próprio passado.

O trabalho do Treinador funcionou sob aspectos que nem Hayden ou seu mestre esperavam. Os ensinamentos despertaram algumas habilidades inatas e as capacidades de Hayden cresceram exponencialmente com a experiência, principalmente durante momentos de tensão.

Juntos, Hayden e Sandi formaram a Agência X, um serviço de mercenários que não faz perguntas. Munido de inúmeras armas, uma boca que não se cala e um bizarro senso de humor, o Agente X busca fazer a fama como soldado da fortuna.

Recusando-se a parar até mesmo para um momento de auto-reflexão, Hayden é provido de uma ambição que o impulsiona adiante. No entanto, com qual objetivo, nem mesmo ele sabe. Todo seu ser está dedicado apenas a adquirir as habilidades de que necessita para ser o melhor mercenário que o mundo já viu. Até o momento, ele está conseguindo. O Agente X é muito bom para fazer coisas muito ruins.

ARCANJO (ARCHANGEL)

Nome verdadeiro:	Warren Kenneth Worthington III
Primeira aparição:	*X-Men 1 (1963)*
Altura:	1,83 m
Peso:	69 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Loiros

Arte de Kia Asamiya

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Uncanny X-Men Vol. 1*
- *Fabulosos X-Men: Esperança (X-Men 22-24)*
- *A Queda dos Mutantes*
- *Massacre de Mutantes*

Enquanto cursava um prestigiado internato da costa leste dos Estados Unidos, Warren Worthington viu brotarem asas de suas escápulas. A princípio alarmado com seu dom mutante, o jovem logo desenvolveu gosto pela liberdade de voar. Ainda assim, ele prendia as asas com firmeza nas suas costas para evitar suspeita e discriminação. No entanto, Warren foi forçado a entrar em ação quando houve um incêndio em seu dormitório. Usando uma longa peruca loira e um camisolão, ele salvou alunos da morte certa, aparentando ser, para todos que o viram, um anjo.

Apesar dos riscos óbvios – exposição, perda de posição social e até mesmo morte –, Warren não permanecia no solo. Pouco depois de ter salvado seus colegas, ele passou a cruzar os céus de Nova York como um combatente do crime disfarçado. As atividades noturnas de Warren chamaram a atenção do Professor X, que o convidou para se tornar membro fundador dos X-Men. Warren aceitou a oferta de Xavier.

No início, Warren escondia o segredo de sua vida dupla com uma máscara, mas tempos depois revelou sua identidade ao público. Além do mais, servindo de exemplo para outros mutantes, ele ingenuamente esperava impressionar bem a humanidade com o rosto fotogênico da evolução. Tolerado apenas por causa da vasta fortuna de sua família e por sua postura impecável, Warren rapidamente descobriu que só seria acolhido pelo que era se o sonho de Xavier de coexistência pacífica entre humanos e mutantes se tornasse realidade. Assim sendo, ele lutou pela visão de seu mentor desde a adolescência. No entanto, Warren nem sempre foi o aluno exemplar de Xavier. Por um tempo, ele ganhou as manchetes mais devido à sua freqüência na alta sociedade e conquista de celebridades do que como modelo das relações humano-mutantes.

O mundo despreocupado de Warren desmoronou depois que forças sombrias conspiraram para lhe amputar as asas. Quando um esquadrão de assassinos super-humanos atacou os Morlocks, os mutantes subterrâneos de Nova York, os X-Men intervieram. Durante o confronto, um dos mercenários empalou as asas de Warren. Os ferimentos se infectaram e os médicos foram forçados a amputar os apêndices danificados.

Profundamente deprimido, Warren tentou suicídio provocando a queda de um avião. No entanto, pouco antes da explosão de sua pequena aeronave, ele foi teleportado para um lugar seguro por Apocalypse. O líder guerreiro mutante ofereceu devolver a Warren a capacidade de voar, mas por um alto preço. Ele poderia recuperar o que havia perdido caso se transformasse no acólito de Apocalipse: o Quarto Cavaleiro, a Morte. O rapaz estava tão desesperado e confuso que se entregou de corpo e alma ao vilão. Dotado de asas afiadas como navalhas, o herói caído lutou contra seus antigos colegas sob os ditames de seu novo mestre. Mentalmente desequilibrado, Warren voltou a si apenas quando foi levado a acreditar que havia matado seu velho amigo Homem de Gelo.

Tendo se reconciliado consigo mesmo de sua breve servidão a Apocalypse, Warren finalmente sofreu uma muda das suas penas metálicas, revelando sob elas suas penas naturais. Recuperado de seu envolvimento com o mal, o Arcanjo voltou a singrar os ares ao lado dos X-Men. Não mais um jovem alegre e despreocupado, Warren finalmente compreendeu o preço que deve ser pago pela paz duradoura entre humanos e mutantes. Agora integralmente dedicado à causa de Xavier, ele empregou muito de sua enorme herança para fazer avançar a luta por um futuro melhor.

X-Men: Mutant Massacre TPB

PODERES / ARMAS

- Vôo por meio de asas naturais
- Fator de cura e sangue com capacidades regenerativas

FERA (BEAST)

Nome verdadeiro:	Dr. Henry McCoy
Primeira aparição:	*X-Men 1 (1963)*
Altura:	1,80 m
Peso:	182 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Originalmente castanhos, negro-azulado na forma peluda

Arte de Kevin Sharpe

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Uncanny X-Men Vol. 1*
- *Fabulosos X-Men: Esperança (X-Men 22-24)*
- *Novos X-Men: E de Extinção (X-Men 9-10)*
- *Novos X-Men: Imperial (X-Men 13-19)*
- *X-Treme X-Men (X-Men Extra 7-10, 14-18)*
- *X-Treme X-Men: Terra Selvagem (X-Men Extra 11-13)*

Arte de Frank Quitely

Henry McCoy nasceu com mãos e pés extremamente grandes, a primeira evidência de seus poderes mutantes. Ainda jovem, sua agilidade sobre-humana e capacidades atléticas fizeram-no reconhecido como astro do futebol americano. Um homenzarrão nos campos, Hank escondia sua mutação e sede crescente de conhecimento à vista de todos até ser denunciado como mutante e convidado a se retirar da escola. Quando soube da existência de Hank, o Professor X convidou-o a se matricular em sua Escola para Jovens Superdotados. Hank tirava notas altíssimas e a prestigiosa instituição privada oferecia oportunidades acadêmicas ilimitadas e estudo personalizado para um pequeno e seleto grupo de alunos.

Poucos suspeitavam que os pupilos do Professor X também eram os X-Men. Sob a orientação de Xavier, os dias de Hank foram plenos de equações diferenciais, clássicos literários e exercícios na Sala de Perigo. Os treinos físicos, em particular, ajudaram os X-Men quando o grupo impediu que Magneto exterminasse a humanidade.

Depois da formatura, Hank isolou um catalisador que desencadeava mutações. Ele experimentou o soro em si mesmo, com resultados inesperados. A fórmula fez com que crescessem pêlos no seu corpo, aumentassem seus dentes caninos e se ampliassem suas já prodigiosas capacidades atléticas. A princípio, Hank tentou esconder sua nova condição, mas, por fim, aprendeu a aceitar sua forma azul e mais bestial. No entanto, após uma segunda mutação numa criatura mais felina, ele começou a duvidar de sua humanidade.

PODERES / ARMAS

- Força, agilidade e velocidade sobre-humanas
- Acrobata e trapezista qualificado
- Intelecto de gênio

Hank esforça-se para resistir a seus ímpetos animais, temeroso de que os outros passem a vê-lo mais como um animal do que como um ser humano. Embora respeitado pelos maiores intelectuais do mundo, o Fera sabe o que é ser rejeitado pela Bela, pois foi abandonado por sua amada apenas por causa de sua aparência alterada.

Enfrentando o medo, a solidão ou a rejeição, o Fera dedicou-se à criação de um mundo melhor para humanos e mutantes – um mundo no qual Hank será aceito como o homem brilhante e gentil que é. O Fera divide seu tempo entre a bioquímica e a ação política, empregando seus dotes físicos e seu vasto intelecto em prol da igualdade genética.

BISHOP

Nome verdadeiro:	Lucas Bishop
Primeira aparição:	*Uncanny X-Men 282 (1993)*
Altura:	1,98 m
Peso:	125 kg
Olhos:	Castanhos, às vezes vermelhos
Cabelos:	Negros

PODERES / ARMAS

- Absorção e emissão de energia
- Enorme variedade de armas de projeção de energia

LEITURA ESSENCIAL

- *X-Treme X-Men (X-Men Extra 7-10, 14-18)*
- *X-Treme X-Men: Terra Selvagem (X-Men Extra 11-13)*

Arte de Salvador Larroca

Lucas Bishop nasceu e cresceu cerca de setenta anos no futuro da Terra, uma era e um lugar governados pela violência e regidos pelo medo – justamente o mundo que os X-Men dedicaram a vida para impedir que viesse a existir. Nessa era destroçada pela guerra, os herdeiros do legado dos X-Men estabeleceram uma força mantenedora da paz conhecida como Executores de Segurança de Xavier. Adeptos do sonho de coexistência pacífica entre *Homo sapiens* e *Homo superior*, os fundadores da agência acreditavam que os mutantes podiam policiar a si mesmos. Lotado na Divisão de Homicídios, Bishop patrulhava as ruas violentas de um planeta quase estraçalhado pela guerra, com um continente inteiro deixado inabitável pela radiação. Perseguindo o psicopata mutante Trevor Fitzroy e um exército de homicidas super-humanos, Bishop e seus tenentes da ESX voltaram no tempo até o nosso presente por meio de um dos portais temporais gerados pelo criminoso.

Preso no passado, o grupo seguiu o rastro de suas presas até um confronto entre os X-Men e os Sentinelas. Diante das lendas de sua juventude, Bishop reagiu com incredulidade em face do que via. Ele e seus patriotas lutaram ferozmente a fim de desmascarar o que julgavam ser uma farsa. A luta foi interrompida antes que Bishop pudesse descobrir seu equívoco. Por fim, seus soldados foram mortos pelas forças de Fitzroy durante um terrível tiroteio. Apenas com a intervenção dos X-Men o muito ferido Bishop pôde sobreviver.

Arte de Salvador Larroca

Finalmente aceitando sua condição de exilado do tempo, Bishop sentiu-se honrado quando o Professor X o convidou a unir-se à equipe cujos integrantes ele idolatrava desde a infância. O policial encontrou um novo propósito junto aos X-Men, lutando ao lado dos aventureiros mutantes para impedir a guerra genética que, para ele, já era história. A princípio intranqüilos com a presença de Bishop, os X-Men logo perceberam que ele era um devotado discípulo da filosofia de Xavier.

Embora a décadas de sua verdadeira jurisdição, Bishop continua a ser, no fundo de sua alma, um policial. Ele se mantém imperturbável atrás do distintivo e do juramento que prestou, e não descansará até que a justiça seja feita. Detetive disciplinado e soldado habituado aos campos de batalha, Bishop vale-se de análises metódicas e exaustiva investigação para solucionar a maioria dos casos. No entanto, está disposto a tomar medidas extremas quando necessário, empregando seu dom mutante de absorver e recanalizar energia para proteger e servir uma população que odeia e teme sua raça.

CICLOPE (CYCLOPS)

Nome verdadeiro:	Scott Summers
Primeira aparição:	*X-Men 1 (1963)*
Altura:	1,85 m
Peso:	83 kg
Olhos:	Vermelhos brilhantes
Cabelos:	Castanhos

LEITURA ESSENCIAL

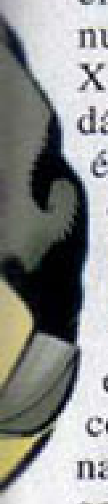
- *Essential Uncanny X-Men Vol. 1*
- *Essential X-Men Vol. I-IV*
- *Novos X-Men: E de Extinção (X-Men 9-10)*
- *Novos X-Men: Imperial (X-Men 13-19)*
- *X-Men: Filhos do Átomo*
- *X-Men: Vignettes TPB*
- *Os Maiores Clássicos dos X-Men: Jim Lee 1-2*

Arte de Frank Quitely

Essential X-Men Vol.1

O primeiro de todos os X-Men, Scott Summers foi o primogênito de dois filhos do major Christopher Summers, um piloto de provas da Força Aérea Americana, e sua mulher, Katherine. O major Summers estava voltando de férias num avião com sua família quando um acidente em pleno ar danificou a aeronave. Katherine salvou a vida de Scott e de seu irmão, Alex, jogando-os para fora do avião com o único pára-quedas disponível. Com Christopher e Katherine supostamente mortos, as autoridades separaram os dois meninos: Alex foi adotado imediatamente, mas Scott havia se ferido na queda e permaneceu em coma num hospital por um ano. Depois de se recobrar, o menino foi levado a um orfanato. Anos depois, já adolescente, Scott começou a sofrer intensas dores de cabeça e pressão nos olhos. Um especialista descobriu que lentes feitas de quartzo-rubi resolviam o problema.

Quando Scott estava com quatorze anos, seu poder mutante irrompeu na forma de uma incontrolável rajada óptica de força que demoliu um guindaste, levando-o a despejar sua carga sobre uma multidão aterrorizada. Scott salvou a vida dos transeuntes, desintegrando o objeto com outra rajada. No entanto, a multidão avançou sobre ele tentando linchá-lo, certa de que o rapaz havia tentado matá-los. Scott fugiu, entrando num trem de carga. Pouco depois, o Professor X acolheu-o como o primeiro membro dos X-Men, ajudando-o a controlar suas rajadas ópticas. Chamar o Professor X de mentor não dá a verdadeira extensão do que ele representa para Scott. Mais do que um mestre, Xavier é o pai que ele nunca teve. Fazendo muito mais do que simplesmente ensinar Scott a empregar seus poderes sobre-humanos, o Professor X transformou o jovem mutante no homem honrado que é hoje por meio de instrução precisa e exemplo inabalável.



Scott daria com prazer sua vida para tornar real o sonho de uma coexistência pacífica entre humanos e mutantes nutrido pelo professor. Como vice-líder dos X-Men, ele agiu como segundo em comando durante anos, à frente de vários elencos de mutantes. Líder natural, Scott foi um adolescente com pouca vivência social. Ele se apaixonou por sua colega de equipe, Jean Grey, mas sua timidez o impediu, a princípio, de expressar seus verdadeiros sentimentos. Por fim, o rapaz superou suas ansiedades e os dois iniciaram um romance. Depois de uma aventura no espaço, Scott não soube que Jean havia sido substituída e posta em animação suspensa pela entidade cósmica chamada Força Fênix. Por fim, a impressão da mente de Jean impeliu a entidade enlouquecida a cometer suicídio, impedindo-a de destruir o universo. Scott acreditou que o amor de sua vida havia morrido. Enlutado, ele deixou os X-men, mas seus sentimentos por Jean permaneceram.

Algum tempo depois que a verdadeira Jean emergiu da animação suspensa, ela e Scott se casaram. A jovem foi sua inspiração, um farol iluminando sua alma com esperanças e sonhos. No entanto, ao longo dos anos, Ciclope demonstrou uma tendência a pôr de lado sua vida pessoal em prol das responsabilidades como líder dos X-Men. Ele passou a sentir mais facilidade em dar ordens a Jean na Sala de Perigo do que lhe confiar seus sentimentos mais profundos. Abençoado e amaldiçoado com rajadas concussivas que disparam sempre que abre os olhos, Ciclope sente que deve se conter, sob risco de destruir todos e tudo ao seu redor. Como resultado do estoicismo e da frieza do marido, Jean buscou o apoio de outros

CICLOPE (CYCLOPS)

com cada vez mais freqüência, quer seja a figura paterna do Professor X ou seu colega de equipe, Wolverine. Por vezes, isso ameaçou afastar os dois, mas Jean sempre se manteve fiel ao marido.

Para Scott, os X-Men são muito mais do que uma equipe. São seus amigos e sua vida. Quando se reuniu com seu irmão Alex, que havia começado a manifestar poderes mutantes próprios, Ciclope trouxe-o para sua nova família. Como Destrutor, Alex treinou com os X-Men para aperfeiçoar suas habilidades de absorver e transmitir energia cósmica.

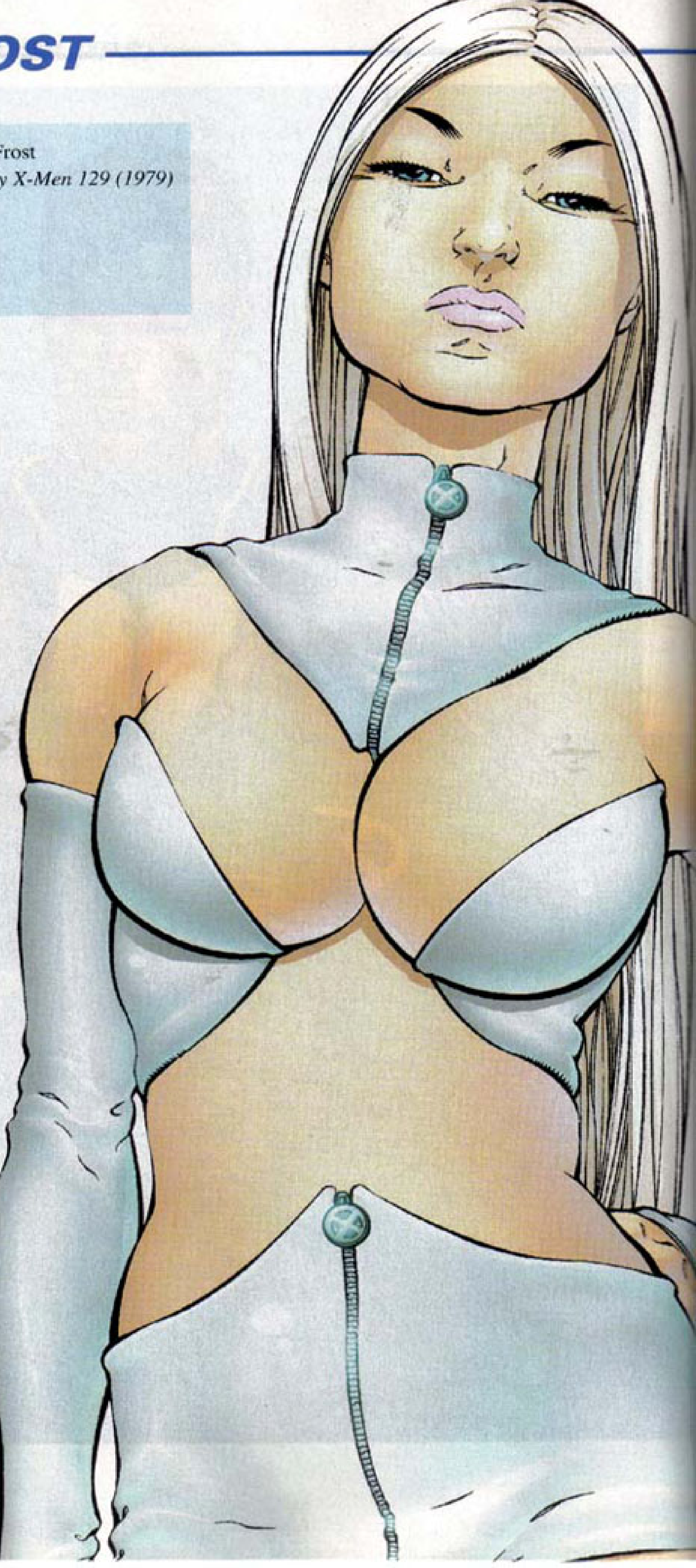
Ciclope é abençoado com o dom da visão: a habilidade de identificar soluções para problemas nada convencionais com os quais os X-Men freqüentemente se deparam. Scott acredita em treinamento rigoroso e disciplina estrita, e raramente baixa sua guarda. Até mesmo Wolverine, que a princípio resistiu à liderança de Ciclope e brigou abertamente com ele sempre que pôde, aprendeu a confiar nos instintos de combate de seu colega.

PODERES / ARMAS

- Rajadas ópticas de força

Arte de Frank Quitely

EMMA FROST



Nome verdadeiro:	Emma Frost
Primeira aparição:	*Uncanny X-Men 129 (1979)*
Altura:	1,78 m
Peso:	65 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Loiros

PODERES / ARMAS

- Pele indestrutível, com dureza similar à do diamante
- Telepatia

LEITURA ESSENCIAL

- *The Origin of Generation X TPB*
- *Novos X-Men: E de Extinção (X-Men 9-10)*
- *Novos X-Men: Imperial (X-Men 13-19)*
- *A Saga da Fênix Negra (X-Men – Edição Histórica 2)*
- *X-Men: Vignettes TPB*

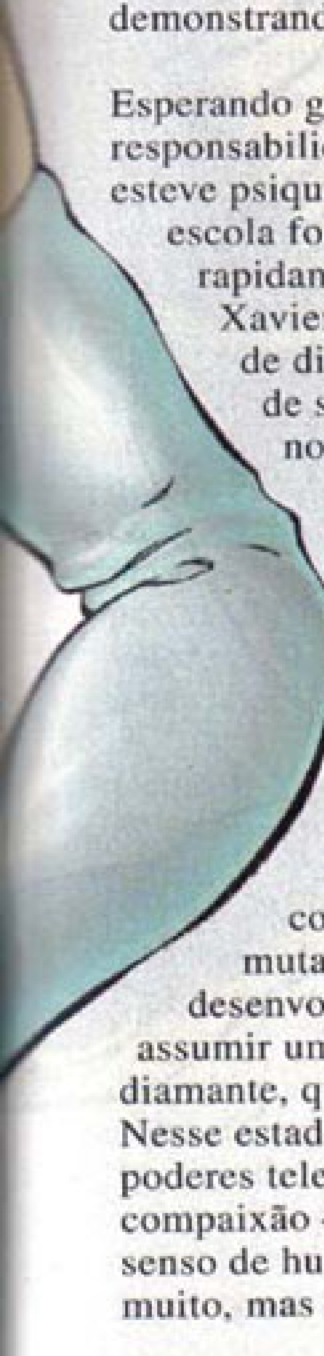
Nascida numa rica família de comerciantes de Boston, Emma Frost ascendeu rapidamente ao topo da escada corporativa com base na força de sua inteligência, motivação e charmes pessoais, bem como seu *sex appeal* e suas habilidades psiônicas. Grande sedutora com cérebro para garantir sua ambição desmedida, Emma tornou-se a principal acionista de um conglomerado multibilionário.

Apesar de sua relativa juventude, Emma foi nomeada presidente da diretoria e diretora-executiva da Frost Internacional. Tornou-se também diretora e presidente do conselho de curadores da Academia Massachusetts. Para Emma, a vida é um campo de batalha: apenas o mais forte sobrevive, e o fraco está condenado a se transformar numa baixa de guerra. Sem hesitar e de maneira inflexível, Emma se recusa a ser computada entre os mortos em ação.

Com o tempo, Emma chamou a atenção da elite social do planeta, tornando-se merecedora de um convite para se unir às pessoas mais ricas e poderosas do mundo como integrante do exclusivo Clube do Inferno. Mesmo na nata da sociedade, a egoísta Emma sentia-se cercada por inferiores. Ao lado de seu aliado mutante Sebastian Shaw, ela assumiu o controle do Círculo Interno do clube e se tornou a nova Rainha Branca.

Como Rainha Branca do Clube do Inferno, as investidas ambiciosas de Emma levaram-na a confrontar os X-Men. Para fortificar a base de poder da organização e aumentar sua própria sustentação em particular, ela recrutou jovens geneticamente dotados e ajudou-os a aperfeiçoar suas habilidades na Academia Massachusetts. Emma estava mais do que disposta a arriscar a vida de seus protegidos, e os Satânicos da Rainha Branca entraram em choque com os X-Men inúmeras vezes. Por fim, os Satânicos sacrificaram-se para proteger a gravemente ferida Emma do mutante terrorista e viajante do tempo Trevor Fitzroy, demonstrando de maneira brutal os efeitos catastróficos de suas maquinações inescrupulosas.

Esperando garantir o bem-estar de seus alunos e o futuro da escola, Emma passou a responsabilidade da Academia Massachusetts ao Professor X. Durante o período em que esteve psiquicamente incapacitada após o ataque de Fitzroy, a escola foi incluída no Instituto Xavier, que se expandia rapidamente. Sentindo que poderia ter sucesso onde Xavier havia fracassado, Emma reassumiu seu papel de diretora da Academia Massachussets depois de sua recuperação e pôs-se a treinar uma nova leva de jovens mutantes: a Geração X.



Arte de Leinil Francis Yu

Depois do devastador genocídio em Genosha, causado por Cassandra Nova e os Sentinelas, Emma uniu-se aos X-Men, vendo a equipe como única alternativa possível em um mundo onde mutantes são enviados para guetos, perseguidos e exterminados. Como conseqüência da contínua mutação, a Rainha Branca desenvolveu o dom de assumir uma forma dura como diamante, quase indestrutível. Nesse estado, Emma não tem poderes telepáticos, empatia ou compaixão – apenas um cruel senso de humor e um coração muito, mas muito frio.

GAMBIT

Nome verdadeiro:	Remy LeBeau
Primeira aparição:	*Uncanny X-Men 266 (1990)*
Altura:	1,85 m
Peso:	79 kg
Olhos:	Vermelhos ardentes
Cabelos:	Castanhos

Arte de George Jeanty

LEITURA ESSENCIAL

- *Wolverine/Gambit: Vítimas*
- *X-Men: Mutant Genesis TPB*
- *Massacre de Mutantes*
- *X-Men Visionaries: Joe Madureira TPB*
- *X-Treme X-Men (X-Men Extra 7-10, 14-18)*

Sempre um pária, Remy LeBeau foi afastado de todos quando jovem por causa de seus estranhos e incandescentes olhos. Órfão ao nascer, Remy passou os primeiros anos de sua vida lutando para sobreviver nas ruas cruéis de Nova Orleans. Ele sobreviveu batendo carteiras, aprendendo os truques do ofício com base em tentativa e erro, ganhando a vida com dificuldade. No entanto, ainda teria de aprender a lição mais importante de todas: conter a si mesmo. Remy, sem saber, tentou bater a carteira de Jean-Luc LeBeau, líder da lendária Liga dos Ladrões de Nova Orleans.

Arte de Salvador Larroca

Jean-Luc acolheu o menino e adotou-o. Com o tempo, Remy dominou as tradições do clã, bem como da sua principal rival, a Liga dos Assassinos de Nova Orleans. A fim de selar um pacto entre as duas organizações, Gambit casou-se com Bella Donna Boudreaux, neta do patriarca da Liga dos Assassinos. No entanto, o irmão de Bella Donna, Julien, não concordou com a união arranjada e desafiou Gambit para um duelo. Ferindo gravemente seu oponente, Remy foi forçado a fugir de Nova Orleans para impedir uma guerra entre as ligas.

Gambit vagou pelo mundo e exerceu seus dotes como ladrão, ajudado por sua habilidade mutante de carregar objetos inanimados com energia biocinética. Durante suas viagens, aliou-se a Tempestade, dos X-Men, que havia recorrido aos roubos após sofrer amnésia. Quando recuperou sua memória, Tempestade patrocinou a admissão de Gambit na equipe.

PODERES / ARMAS

- Carrega objetos inanimados (geralmente cartas de baralho) com energia biocinética explosiva
- Ladrão muito habilidoso

Um homem sem bases fixas, Remy fora banido da única família que conhecera. Com os X-Men, ele finalmente se sentiu em casa. Os colegas de Gambit aceitaram-no como era e perdoaram os pecados de seu passado questionável. O semblante encantador de Remy mascara uma vida inteira de sofrimento, mas, em vez de fugir de seus demônios íntimos, ele escolheu permanecer e lutar pelo futuro da raça mutante. Membro de valor dos X-Men, Gambit demonstrou sua inabalável dedicação à causa de Xavier.

Como X-Man, Gambit encontrou amor verdadeiro em sua colega de equipe Vampira, também uma pária. Ladrão por natureza, Remy ambiciona sempre aquilo que a maioria das pessoas consideraria além do alcance. Abençoado e amaldiçoado com o dom de absorver pensamentos e dons de outros mutantes por meio do contato de sua pele, Vampira é o supremo fruto proibido, condenada a jamais tocar seu parceiro.

Depois que Gambit cativou o coração de Vampira, ela descobriu seu mais profundo e sombrio segredo: Remy havia inadvertidamente ajudado a reunir uma equipe de assassinos superpoderosos, sem se dar conta que aquele que o contratou enviara os criminosos para aniquilar a comunidade subterrânea de párias mutantes conhecida como Morlocks. Esta bombástica revelação causou um afastamento entre Vampira e Gambit, mas a força de seu amor reuniu-os novamente muitas e muitas vezes.

JEAN GREY

Nome verdadeiro:	Jean Grey-Summers
Primeira aparição:	*X-Men 1 (1963)*
Altura:	1,67 m
Peso:	52 kg
Olhos:	Verdes
Cabelos:	Ruivos

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Uncanny X-Men Vol. I*
- *Essential X-Men Vol. I-II*
- *A Saga da Fênix Negra (X-Men – Edição Histórica Vol. 2)*
- *X-Men: Phoenix Rising TPB*
- *Novos X-Men: E de Extinção (X-Men 9-10)*
- *Novos X-Men: Imperial (X-Men 13-19)*

Quando tinha dez anos de idade, Jean Grey assistiu, sem poder interferir, ao atropelamento de sua melhor amiga por um carro. A força das emoções de Jean despertaram seus talentos telepáticos latentes e ela vivenciou, em toda sua plenitude, as sensações da menina que morria. Retraída e profundamente deprimida, Jean descobriu que não podia controlar seus recém-despertos dons mentais e foi forçada a se isolar dos outros a fim de preservar sua sanidade. Até então, Jean havia sido uma criança normal. Agora, ela podia ouvir pensamentos como se fossem mais altos do que vozes.

Uncanny X-Men 137, setembro de 1980

Os pais de Jean foram aconselhados a procurar o Professor X, que tratou da jovem mutante por vários anos. Xavier ergueu escudos psíquicos na mente de Jean a fim de que ela não pudesse empregar suas capacidades telepáticas até alcançar a maturidade necessária para controlá-las. Quando Jean alcançou um certo grau de controle com a ajuda de Xavier, ele sugeriu a seus pais que a matriculassem em sua recém-aberta Escola para Jovens Superdotados. Desta forma, a Garota Marvel Jean tornou-se a quinta integrante dos X-Men. Após a remoção dos escudos psíquicos de Xavier, ela se mostrou muito propensa a empregar seus poderes telepáticos. Nessa época, Jean já nutria fortes sentimentos por seu colega de escola Ciclope. Por anos, ambos eram tímidos demais para expressar suas emoções. Por fim, eles declararam um ao outro seus verdadeiros sentimentos e continuaram seu romance.

Quando um cientista criminoso liberou uma nova geração de Sentinelas, os andróides seqüestraram Jean e os X-Men e aprisionaram todos numa estação espacial orbital. A equipe escapou, rumando para a Terra num ônibus espacial, mas foi forçada a voar através de uma letal tempestade de radiação solar. Uma vez que a cabine do piloto não continha proteção suficiente, Jean insistiu em pilotar a nave, esperando que seus poderes a protegessem. A radiação solar, no entanto, revelou-se intensa demais para suas habilidades. Já sucumbindo aos efeitos agonizantes do envenenamento radioativo, Jean foi tocada pela entidade de energia cósmica conhecida como Força Fênix. A entidade criou um corpo para si que era idêntico ao de Jean, duplicando suas recordações e sua personalidade, bem como absorvendo uma porção de sua consciência. Ela guiou a espaçonave para cair na Baía Jamaica, em Nova York. A Força Fênix manteve a verdadeira Jean em animação suspensa dentro de um casulo mergulhado no fundo da baía.

Por fim, corrompida por seu próprio poder ilimitado, a Força Fênix tornou-se uma ameaça para toda a criação. No último instante, a personalidade de Jean recuperou o controle e sua psique levou a entidade a se sacrificar para salvar o universo, cometendo suicídio diante dos olhos horrorizados de Ciclope. Meses depois, os Vingadores descobriram o casulo e entregaram-no ao Quarteto Fantástico. Finalmente, rompendo a estrutura, a verdadeira Jean libertou-se. Plenamente curada, ela procurou os X-Men e Scott, com quem se casou.

Arte de Frank Quitely

JEAN GREY

Assim como ocultava seu amor por Scott quando adolescente, Jean deve esconder eternamente seus intensos sentimentos por outro X-Man: Wolverine. Mesclando telepatia e telecinese com calor humano e compaixão, Jean secretamente anseia por um parceiro igualmente passional. E, embora continue fiel a seu marido, parte dela busca algo mais do que a devoção distante de Scott. Wolverine é o oposto de Ciclope sob todos os aspectos, compensando o estoicismo e graça de Scott sob ataque com uma paixão animal e um instinto assassino que oculta o coração de um poeta. Quando Ciclope está com a cabeça em outros mundos, perdido em seus planos, Wolverine permanece ao lado de Jean no aqui e agora.

Logan partilha os sentimentos de Jean, mas sabe que Scott é o homem certo para ela. Para os outros X-Men, a atração não expressa entre Logan e Jean é entendida como uma profunda e duradoura amizade.

PODERES / ARMAS

- Telepatia
- Telecinese

INTELIGÊNCIA

FORÇA

VELOCIDADE

RESISTÊNCIA

PROJEÇÃO DE ENERGIA

TÉCNICA DE COMBATE

Mais do que uma aventureira fantasiada, Jean é mentora de uma nova geração de mutantes. Como diretora do Instituto Xavier, ela ensina um grupo heterogêneo de adolescentes problemáticos a sobreviver num mundo que odeia e teme sua raça, mostrando-lhes como aperfeiçoar suas estranhas habilidades a fim de prepará-los para quando os mutantes forem a espécie dominante da Terra.

Arte de John Paul Leon

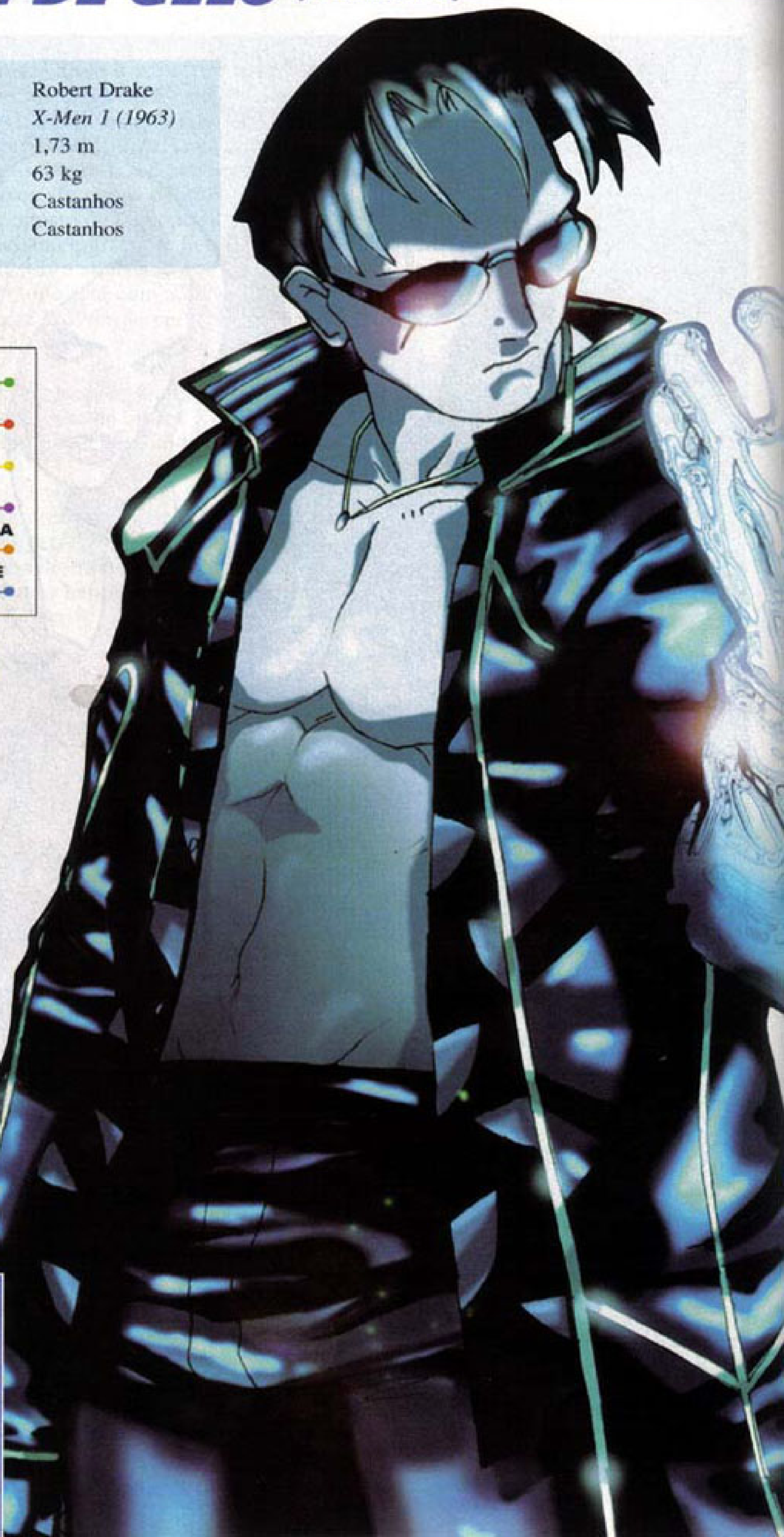
Arte de Adam Hughes

HOMEM DE GELO (ICEMAN)

Nome verdadeiro:	Robert Drake
Primeira aparição:	*X-Men 1 (1963)*
Altura:	1,73 m
Peso:	63 kg
Olhos:	Castanhos
Cabelos:	Castanhos

PODERES / ARMAS

- Controle orgânico sobre o gelo



LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Uncanny X-Men Vol. 1*
- *A Queda dos Mutantes*
- *X-Men: Inferno*
- *Massacre de Mutantes*
- *Os Fabulosos X-Men: Esperança (X-Men 22-24)*

Bobby Drake descobriu, ainda adolescente, seu dom mutante de controlar gelo. Porém, foi encorajado a esconder sua condição por seus pais, que acreditavam que o menino seria odiado e temido pelo que era. No entanto, Bobby entrou em pânico quando foi importunado por valentões. Revelando seus poderes a todos, ele prendeu temporariamente o líder do grupo em gelo.

Notícias do incidente percorreram sua pequena comunidade em Long Island. Supondo que Bobby fosse uma ameaça, uma multidão de moradores enraivecidos invadiu o lar dos Drake. Bobby começou a usar seus poderes para enfrentá-los, mas havia muitos oponentes para o jovem e inexperiente mutante. O xerife local levou o adolescente para a cadeia a fim de protegê-lo.

Sabendo das agruras de Bobby, o Professor X enviou Ciclope para avaliar a situação. O primeiro X-Man invadiu a prisão como planejado, mas Bobby recusou-se a acompanhá-lo. Encurralados pela multidão, os dois adolescentes estavam prestes a serem linchados quando o Professor X empregou seus poderes psiônicos para imobilizar os moradores da cidade e apagar suas recordações das habilidades de Bobby. Agradecido, o rapaz aceitou o convite de Xavier para se unir aos galantes X-Men.

Arte de Karl Kerschl

Membro fundador mais jovem da equipe, Bobby a princípio estava inseguro de si e relutante em usar suas habilidades. No entanto, com treinamento e experiência, ele aprendeu a se impor no campo de batalha. À primeira vista, o tranqüilo Homem de Gelo parece irresponsável e indisciplinado, constantemente proferindo piadas no calor da batalha. Suas bravatas, contudo, mascaram um senso profundo de insegurança nascida da dor, preconceito e discriminação.

Embora tenha flertado com a normalidade – ele até deixou os X-Men brevemente para cursar a faculdade e seguir a carreira de contador – Bobby é movido por um forte senso de responsabilidade a proteger as mesmas pessoas que o odeiam e desconfiam dele. Lutando para concretizar a promessa de uma coexistência pacífica entre homens e mutantes, Bobby também passou a gostar de sua vida de aventuras.

Depois de anos visto como peso-pena, o Homem de Gelo começou a fazer experiências com seus poderes, acrescentando massa a seu corpo esguio e erguendo-se em pleno ar sem a ajuda de seus habituais escorregadores de gelo. Outrora capaz apenas de se revestir com uma camada congelada, ele agora pode transformar seu corpo inteiro. Não mais temendo a evolução de suas habilidades ou intimidado pela grandeza de suas responsabilidades, Bobby continua a explorar completamente a experiência mutante.

JUBILEU (JUBILEE)

Nome verdadeiro: Jubilation Lee
Primeira aparição: *Uncanny X-Men 244 (1988)*
Altura: 1,65 m
Peso: 47 kg
Olhos: Azuis
Cabelos: Negros

Arte de Art Adams

LEITURA ESSENCIAL

- *The Origin of Generation X TPB*
- *Essential Wolverine: Vol. II & III*
- *Os Maiores Clássicos dos X-Men: Jim Lee 1-2*

Filha de prósperos imigrantes chineses, Jubilation Lee nasceu e foi criada em Beverly Hills, Califórnia. Cursava um colégio de elite e tornou-se uma talentosa ginasta, mas a falsa segurança de seu mundo perfeito foi estilhaçada pelo assassinato de seus pais.

Órfã e empobrecida, Jubileu aprendeu a se defender como tutelada do Estado, mas também passou a desafiar as autoridades. Abandonando a custódia, ela buscou abrigo no Shopping Hollywood, onde sobreviveu como ladra de pequenos valores. Encurralada pela segurança do shopping, a apavorada Jubileu manifestou seus poderes mutantes numa explosão de rajadas de energia, surpreendendo a polícia e permitindo sua fuga.

The Origin of Generation X TPB

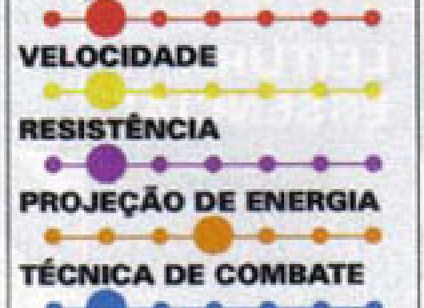
A partir de então, Jubileu levou uma vida solitária. Sua atitude aparentemente hostil mascarava um medo mais profundo e uma desconfiança de tudo e de todos. A jovem continuou a brincar de gato e rato com a segurança do shopping até ser resgatada de uma esquadra de caça-mutantes pelos X-Men.

Inicialmente desconfiando dos heróis marginalizados, Jubileu seguiu o grupo em segredo por um tempo. Mais tarde, ela aprendeu a ser um membro da equipe, servindo como peça valiosa tanto para os X-Men, que a ajudaram a aperfeiçoar suas habilidades, quanto para a Geração X, mutantes de sua mesma idade. Por um tempo, Jubileu acompanhou Wolverine em suas *aventuras pelo mundo. O carrancudo, mas* bondoso Logan tornou-se um segundo pai para ela, ajudando a impaciente e impetuosa jovem a canalizar sua disposição para o perigo. Embora antípodas, Wolverine e Jubileu formaram um par perfeito. A menina cuidava de Logan, impedindo que ele tomasse atitudes das quais mais tarde se arrependeria. Wolverine a protegia do mundo, salvaguardando o pouco que restara de sua inocência.

Apesar de seu sarcasmo característico, Jubileu adora e confia em seus colegas como se fossem sua família. Com uma personalidade incandescente à altura de seus dons explosivos, ela é sempre a integrante mais franca de todas as equipes de que participa, mas contribui decisivamente no campo de batalha. O tempo em que Jubileu conviveu com os seres mais poderosos do mundo lhe conferiu um senso aguçado de destino e garantiu-lhe as ferramentas de que precisa para abrir caminho num mundo em transformação.

PODERES / ARMAS

- Geração de rajadas de energia explosiva, variando de força e intensidade



NOTURNO (NIGHTCRAWLER)

Nome verdadeiro:	Kurt Wagner
Primeira aparição:	*Giant Size X-Men 1 (1975)*
Altura:	1,67 m
Peso:	66 kg
Olhos:	Amarelos
Cabelos:	Negros

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential X-Men Vol. I-IV*
- *Fabulosos X-Men: Esperança (X-Men 22-24)*
- *A Saga da Fênix Negra (X-Men – Edição Histórica 2)*
- *Dias de um Futuro Esquecido (X-Men – Edição Histórica 3)*
- *X-Men: From the Ashes TPB*
- *X-Men: Vignettes TPB*

Kurt Wagner aparentava ser um demônio desde o nascimento. Suas características físicas incomuns – pêlos azulados, uma cauda preênsil, orelhas pontudas, dentes afiados, mãos com três dedos e pés com apenas dois – levaram sua mãe, Mística, a abandonar seu filho recém-nascido. Perseguida por aldeões amedrontados, ela arremessou Kurt numa cachoeira para se salvar.

Arte de Matt Smith

Kurt foi descoberto por uma rainha cigana e criado num circo. Adotado por um grupo heterogêneo de indivíduos, que não nutriam preconceitos contra as assim chamadas aberrações, ele aprendeu que suas habilidades mutantes e aparência peculiar eram dons a serem celebrados. Muito antes de seu poder de teleporte se manifestar, Kurt já demonstrava tremenda agilidade natural. Na adolescência, ele havia se tornado o principal acrobata e trapezista do circo. Acreditando tratar-se de um humano normal trajando roupa de demônio, a platéia não reparava em sua pele azul e o via como o artista talentoso que era.

Por um tempo, Kurt conheceu a felicidade e a paz. No entanto, quando um milionário texano que desejava formar um elenco de jovens mutantes para seu show de aberrações nos Estados Unidos comprou o circo bávaro, Kurt foi forçado a fugir de sua existência ideal. Ele foi parar em Winzeldorf, Alemanha, onde os aldeões acharam que fosse o responsável por uma série de assassinatos. O povo do vilarejo estava prestes a matar Kurt quando foi psionicamente imobilizado pelo Professor X, que havia chegado para recrutá-lo para os X-Men.

Odiado e temido por seus estranhos poderes e aparência ainda mais aterradora do que a maioria dos *Homo superior*, o aventureiro de pele azulada é um dos anjos da guarda da raça mutante, combatendo as forças da intolerância e do terrorismo genético. Embora muitos de seus colegas possam se passar por humanos em público, Kurt está para sempre marcado como um X-Man.

Abençoado com amigos e poder, Noturno é um idealista de coração. Ele há muito tempo aprendeu a não dar atenção para as aparências e a lutar para ver a humanidade naqueles que se recusam a reconhecê-la nele próprio. Homem de fé, Noturno guarda com carinho um sonho que pode estar condenado ao fracasso – a aceitação universal e a coexistência pacífica entre homens e mutantes – mas ainda assim acredita nele com todas as fibras de seu ser. Kurt sabe, por experiência própria, como o mundo pode ser cruel, mas jamais deixará de tentar transformá-lo num lugar melhor.

PODERES / ARMAS

- Teleporte
- Acrobata qualificado
- Cauda preênsil
- Invisibilidade limitada

Arte de Max Frezzato

PROFESSOR X

Nome verdadeiro:	Charles Xavier	**Peso:**	86 kg
Primeira aparição:	*X-Men 1 (1963)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	1,83 m	**Cabelos:**	Ausentes

X-Men 41, setembro de 1963

O mais poderoso telepata do mundo, Charles Xavier sempre encarou seu corpo aleijado como uma lembrança constante de seu passado turbulento – repleto de sofrimento, perdas e do ardente ferrão da opressão. Filho do pesquisador nuclear Brian Xavier e de sua mulher, Sharon, Charles vivenciou o surgimento de seus poderes telepáticos ainda jovem. Após a morte acidental de seu marido, Sharon casou-se com o colega de Brian, dr. Kurt Marko. Cain, filho do casamento anterior de Kurt, veio morar na mansão dos Xavier, em Westchester, pouco depois. Um rapaz cruel e ressentido, ele maltratava seu irmão adotivo. Como punição, o pai de Cain o espancava – e o destreinado Charles sentia a dor de seu irmão em primeira mão, uma vez que ainda não podia controlar suas habilidades ou encerrar seu contato com a mente do menino. Quando ficou mais velho, Charles aprendeu a dominar seus poderes florescentes.

Aluno brilhante, Charles matriculou-se na Universidade de Oxford, onde conheceu e se apaixonou por sua colega de classe Moira Kinross. Discussões apaixonadas sobre o tema da mutação genética cederam lugar a um romance igualmente passional, e os dois planejaram se casar. Em seu caminho, porém, estava o antigo namorado de Moira, Joe MacTaggert, um cabo dos fuzileiros reais – e um valentão como Cain. Aos olhos de Joe, Charles era um intelectual afetado e inútil. Para provar que ele estava errado e mostrar seu valor nos termos que seu rival entendia, Charles alistou-se na carreira militar após completar seus estudos em Oxford.

Quando Moira rompeu seu namoro sem explicação, Charles deixou o exército para viajar pelo mundo afora. No Cairo, ele enfrentou o poderoso telepata mutante Amahl Farouk. Esta experiência inspirou Charles a devotar sua vida a proteger a humanidade de mutantes desorientados dispostos a dominar o mundo e a salvaguardar mutantes inocentes da opressão humana. Em seguida, Charles viajou para Israel, onde fez amizade com o errante Magnus, o mutante que viria a ser conhecido como Magneto. Um revelou seus poderes ao outro enquanto enfrentavam terroristas. Charles expressou sua visão otimista de que o *Homo sapiens* e o *Homo superior* podem coexistir, mas Magnus antevia os mutantes como a nova minoria a ser perseguida por ser diferente. Chegando a Londres, Charles renovou sua amizade com Moira, que havia se casado com Joe e agora era uma renomada geneticista. Os dois começaram a discutir a idéia de fundar uma escola para mutantes. De volta aos Estados Unidos, Charles envolveu-se num acidente que lhe mutilou as pernas.

Apesar desse revés, ele foi em frente e abriu a escola. A primeira aluna do Professor X foi Jean Grey, de onze anos, que ficou traumatizada ao vivenciar telepaticamente as emoções de uma amiga enquanto ela morria. Charles ajudou Jean a se recuperar e ensinou-a a usar seus poderes telecinéticos.

Depois de seu sucesso com Jean, ele deu início ao seu antigo plano de localizar jovens mutantes e matriculá-los em sua Escola para Jovens Superdotados. O Professor X até mesmo converteu sua mansão numa base, a partir da qual poderia treiná-los para empregarem seus poderes em prol da humanidade. Durante os meses seguintes, Charles reuniu um grupo de cinco alunos que ele apelidou de X-Men, pois cada um possuía uma habilidade "extra" que inexistia nos humanos normais.

PROFESSOR X

Por muitos anos, Charles foi amplamente considerado uma autoridade em mutação genética, bem como um defensor das relações pacíficas entre humanos e mutantes, mas o público desconhecia seus poderes sobre-humanos. A situação mudou quando Cassandra Nova foi à televisão enquanto dominava o corpo de seu irmão e pôs um fim em seu segredo de décadas. Em retrospecto, Charles acredita que Cassandra acertou em expô-lo ao mundo. Ela deu o passo que ele sabia que tinha de tomar. Charles sempre arranjava uma desculpa para não comprometer sua reputação. No entanto, Cassandra – tentando causar o mal ao expor Xavier aos seus inimigos – libertou-o de um exílio auto-imposto. O mundo finalmente está ouvindo suas idéias, e tudo que os X-Men tiveram de fazer foi retirar suas máscaras e deixar as sombras.

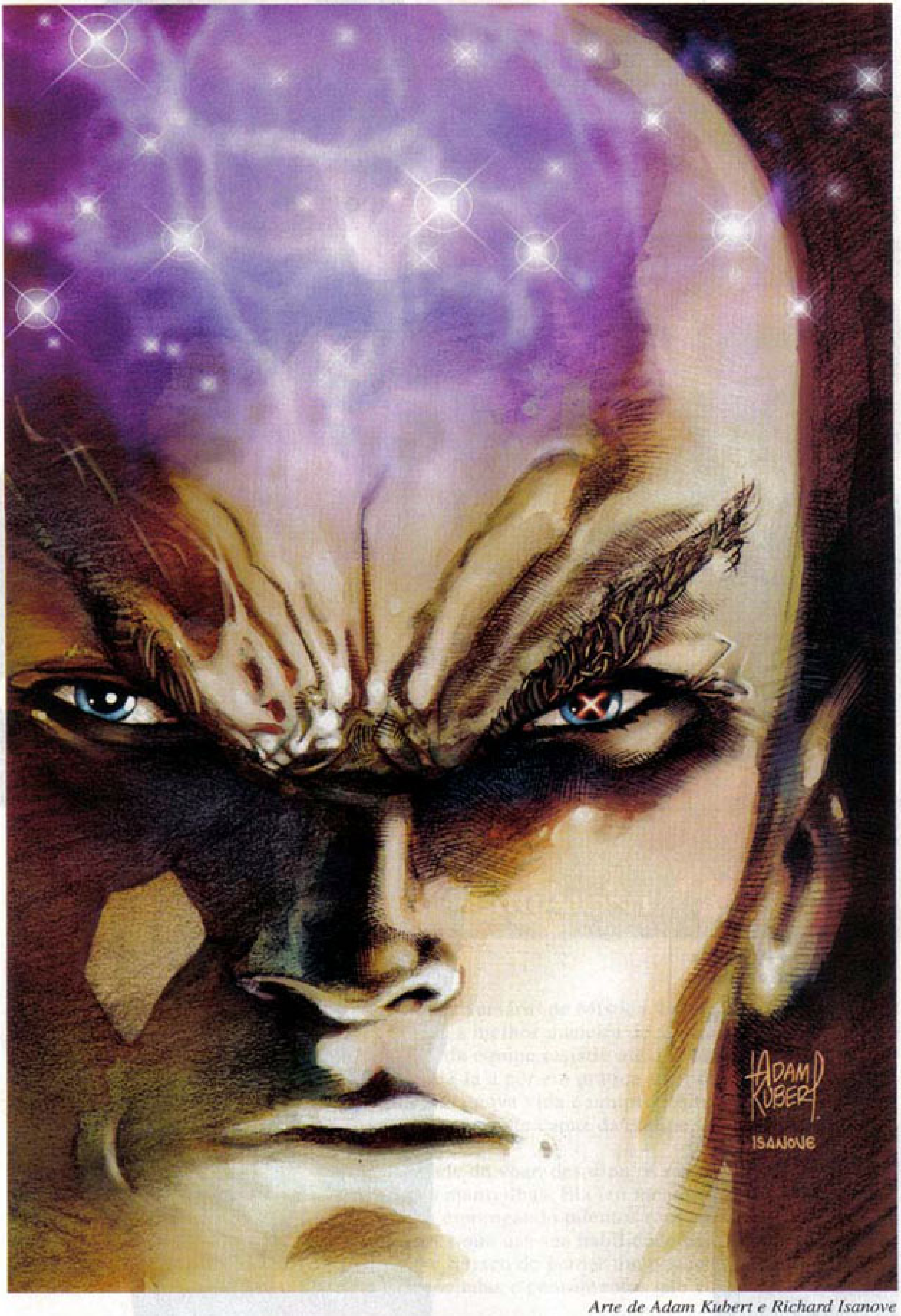
PODERES / ARMAS

- Telepatia
- Projeção astral

LEITURA ESSENCIAL

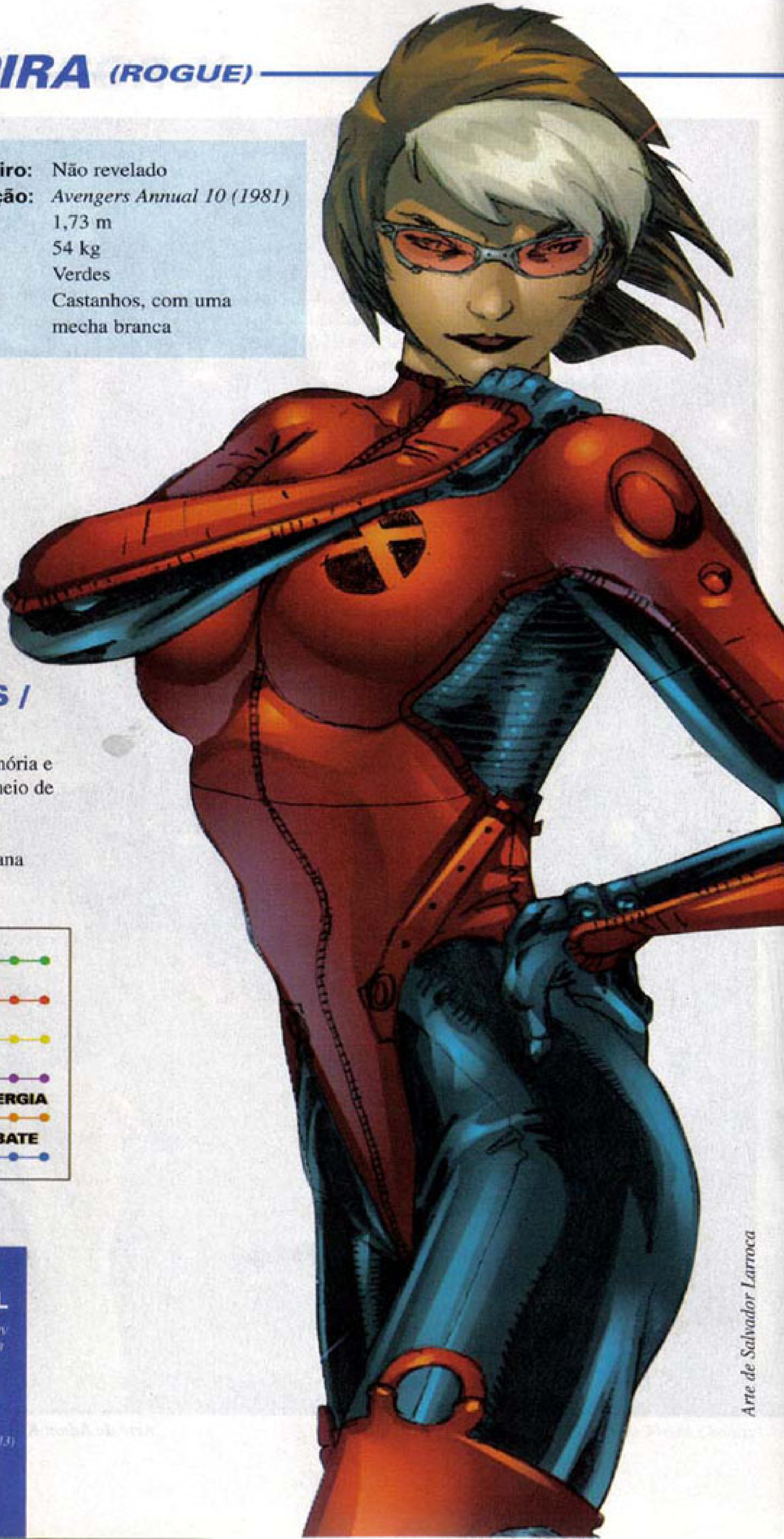
- *Essential X-Men Vol. I-IV*
- *Essential Uncanny X-Men Vol. I*
- *Novos X-Men: E de Extinção (X-Men 9-10)*
- *Novos X-Men: Imperial (X-Men 13-19)*
- *X-Men: Mutant Genesis TPB*

Arte de Frank Quitely



Arte de Adam Kubert e Richard Isanove

VAMPIRA (ROGUE)



Nome verdadeiro:	Não revelado
Primeira aparição:	*Avengers Annual 10 (1981)*
Altura:	1,73 m
Peso:	54 kg
Olhos:	Verdes
Cabelos:	Castanhos, com uma mecha branca

PODERES / ARMAS

- Absorção de memória e habilidades por meio de contato físico
- Invulnerabilidade
- Força sobre-humana
- Vôo

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential X-Men Vol. III & IV*
- *X-Men: From the Ashes TPB*
- *Massacre de Mutantes*
- *A Queda dos Mutantes*
- *X-Treme X-Men (X-Men Extra 7-10, 14-18)*
- *X-Treme X-Men: Terra Selvagem (X-Men Extra 11-13)*

Arte de Salvador Larroca

Pouco se sabe sobre a vida de Vampira antes de ter manifestado seu poder mutante, nem mesmo seu verdadeiro nome. Criada na zona rural do Mississipi, Vampira soube de sua bênção e maldição – a capacidade de absorver temporariamente a mente e os dons de outras pessoas por meio do contato da pele – quando beijou seu namorado, Cody Robbins, pela primeira vez. Quando seus lábios se encontraram, Vampira assimilou temporariamente a identidade dele e fez com que o menino perdesse a consciência.

Naquele instante, Vampira tornou-se Cody, seus pensamentos e sentimentos lutando para dominar a mente dela, ameaçando erradicar sua individualidade. Aterrorizada com o que havia se tornado, Vampira fugiu – como fez inúmeras vezes em sua jovem vida, buscando a segurança na solidão. O menor toque desencadeia a transferência. Por isso, ela deve continuar sob constante vigilância sob pena de ferir aqueles ao seu redor e a si mesma. Vampira foi descoberta por Mística, que reconheceu o potencial inerente em seus talentos mutantes e a adotou. Iludida pela transmorfa, Vampira envolveu-se em atividades terroristas como membro da Irmandade de Mutantes, entrando em freqüentes conflitos com os X-Men. Relutantemente, a jovem participou de resgates em cadeias, tentativas de assassinato e conflitos super-humanos – o tempo todo angustiando-se pelo fato de não poder controlar suas habilidades.

X-Treme X-Men Vol. 1 TPB

À medida que seus poderes tornavam-se cada vez mais instáveis e ameaçavam comprometer sua sanidade, uma desesperada Vampira procurou o Professor X em busca de ajuda. Ela havia traído sua mãe substituta ao buscar abrigo com o maior adversário de Mística. Professor e mentor de inúmeros mutantes, Xavier determinou que a melhor maneira de ajudar a adolescente perturbada era integrá-la aos X-Men. O resto da equipe resistiu até que Xavier lembrou seus alunos de que apenas eles poderiam ajudá-la a pôr em prática seu potencial para o bem. Com os X-Men, Vampira encontrou uma nova vida e um propósito melhor. Ela rapidamente provou ser leal, corajosa e uma integrante capaz da equipe.

Ao longo dos anos, Vampira adorou a liberdade de voar, desafiou os mais poderosos mutantes do planeta e comandou o poder das maravilhas. Ela leu mentes com telepatia temporária, realizou cirurgias de emergência empregando talentos roubados e sobreviveu ilesa ao vácuo do espaço. No entanto, toda vez que usa sua habilidade para obter as capacidades e a psique de outro ser, ela corre o risco de perder um pouco mais de sua alma em meio ao confronto com memórias não desejadas e pensamentos não controlados.

VAMPIRA (ROGUE)

Os poderes de Vampira costumam sofrer espasmos de descontrole e, nessas ocasiões, sua mente torna-se um campo de batalha de psiques residuais e estranhas recordações. A cada minuto de cada hora de cada dia – sem trégua ou um único momento de paz –, Vampira é atormentada pelo reconhecimento de que, se ceder à cacofonia de vozes, se perderá para sempre, tornando-se um fantasma em seu próprio corpo.

A mente de Vampira é cheia de marcas e cicatrizes, mas ela possui mais força do que imagina. Graças ao inabalável apoio de Xavier e dos X-Men, ela continua capaz de grande compaixão e de lutar pelos direitos mutantes, apesar do perigo inerente ao uso de seus poderes.

Como X-Man, Vampira conheceu a verdadeira amizade e o amor incondicional. Gambit conquistou o coração da jovem mutante e o romance dos dois continua a florescer, apesar dos inúmeros percalços. Infelizmente, Vampira não pode levar avante seu amor. Incapaz de controlar seus poderes, ela não pode tocar em seu amado e é forçada para sempre a manter-se distante.

Arte de Salvador Larroca

Arte de Kevin Sharpe

LINCE NEGRA (SHADOWCAT)

Arte Salvador Larroca

Nome verdadeiro: Katherine Pryde
Primeira aparição: *X-Men 129 (1980)*
Altura: 1,67 m
Peso: 49 kg
Olhos: Avelã
Cabelos: Castanhos

PODERES / ARMAS

- Capacidade de atravessar objetos sólidos percorrendo o espaço entre os átomos, caminhar no ar e danificar o mecanismo de aparelhos elétricos.

INTELIGÊNCIA
FORÇA
VELOCIDADE
RESISTÊNCIA
PROJEÇÃO DE ENERGIA
TÉCNICA DE COMBATE

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential X-Men Vol. II-IV*
- *X-Men: From the Ashes Vol. 1*
- *Dias de um Futuro Esquecido (X-Men – Edição Histórica 3)*
- *Mekanix (X-Men Extra 21-26)*

Esperta demais para o próprio bem, mas aparentemente normal, Kitty Pryde cresceu no subúrbio em Deerfield, Illinois. Aos 13 anos, sem saber que era mutante, Kitty começou a sofrer dores de cabeça cada vez mais freqüentes, demoradas e intensas, como resultado de seus poderes que emergiam. Deitada na cama uma tarde, ela fechou os olhos brevemente, apenas para se encontrar momentos depois no chão da sala de estar do andar de baixo. Sem se dar conta, ela havia usado seu poder de atravessar objetos sólidos pela primeira vez.

O estado de Kitty chamou a atenção dos dois diretores de escolas rivais, o **Professor X** e Emma Frost, ambos avançados telepatas mutantes. Os pais de Kitty escolheram o **Instituto Xavier,** lar dos **X-Men,** em detrimento da duvidosa Academia Massachusetts, uma fachada para o violento Círculo Interno do exclusivo Clube do Inferno. Destacando-se ao ajudar a recuperar um trio de X-Men seqüestrados, Kitty logo se tornou membro da equipe e lutou pelo sonho de Xavier de coexistência pacífica entre humanos e mutantes.

Uncanny X-Men 141, janeiro de 1981

Não mais comum, a inocente e otimista Kitty encontrou-se cercada por demônios azuis, semideusas e telepatas que podiam ler pensamentos mais altos do que palavras e erguer pesos com suas mentes. Era de se esperar que a jovem se assustasse, mas Kitty soube se concentrar. Diante de um futuro incerto, mas pleno de potencial, ela aceitou o que era, seguindo o exemplo de heróis cujo mundo agora também era o seu. Quando os pais de Kitty se divorciaram, os X-Men tornaram-se sua família substituta.

Os X-Men eram as pessoas mais corajosas que Kitty já havia conhecido, e ela estava empolgada de ser um deles. Vivendo uma vida de aventuras fantásticas, ajudou a salvar o mundo e o universo – e se apaixonou pelo jovem de pele de aço Colossus, seu cavaleiro de armadura reluzente na mais literal acepção da expressão. Embora seu romance tenha tido pouca duração, eles permaneceram grandes amigos.

Sempre diligente e bem disposta, Kitty aprendeu, ao longo dos anos, a não contar apenas com seus dons de desmaterialização, aprimorando suas habilidades no computador e conhecimentos técnicos, aperfeiçoando também sua capacidade de luta na Sala de Perigo. Com o tempo, Kitty desenvolveu um relacionamento íntimo com **Wolverine,** que se tornou seu mentor e lhe ensinou artes marciais.

Após a trágica morte de Colossus, e de muitos entes queridos antes dele, uma abalada Kitty deixou os X-Men para encontrar novos meios de concretizar a visão de Xavier. Na Universidade de Chicago, a um mundo de distância da linha de frente do conflito genético, ela logo descobriu que nem mesmo a comunidade do campus está a salvo do preconceito antimutante. Lutando para se adaptar, ela continua sendo uma heroína de corpo e alma, enquanto se esforça em prol do sonho de Xavier à sua maneira.

SOLDADO X (SOLDIER X)

Nome verdadeiro:	Nathan Christopher Charles Summers
Primeira aparição:	*New Mutants 87 (1990)*
Altura:	2,03 m
Peso:	159 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Brancos

Arte de Igor Kordey

LEITURA ESSENCIAL

- *Cable Vol. I: The Shining Path TPB*
- *Cable Vol. II: The End TPB*
- *As Novas Aventuras de Ciclope e Fênix*
- *Soldier X Vol. I: TPB*
- *X-Men: X-Cutioner's Song TPB*

A humanidade sempre temeu o que é diferente. No futuro, esse medo eclodirá numa guerra genética. Irmão enfrentará irmão, destroçando a sociedade, e a raça humana há de eliminar a si mesma da face da Terra. Nascido no presente, mas enviado a dois mil anos no futuro quando um incurável vírus tecnorgânico ameaçou sua vida, Nathan Summers foi criado entre os Askani, discípulos de um sistema de crenças e de um modo de vida que se concentra na mente e na busca de paz interior. O clã ensinou-o a empregar seus dons telecinéticos para controlar a disseminação agressiva do vírus em seu corpo e treinou-o em disciplinas espirituais e marciais. Apesar de seu controle sobre o vírus, metade do corpo de Nathan tornou-se deformado durante sua adolescência, assumindo uma aparência metálica robótica.

Arte de Igor Kordey

Os Askani também mostraram a Nathan que ele estava predestinado a salvar o mundo do futuro desolado em que viviam. Ao chegar à maturidade, ele voltou como adulto ao século 20 a fim de concretizar seu destino. Assumindo o nome de Cable, Nathan adquiriu reputação nos círculos de espionagem e de mercenários como um soldado extremamente habilidoso antes de se aliar ao Professor X e seus X-Men.

Enquanto aliado dos X-Men, Nathan assumiu a liderança de um pequeno grupo de alunos de Xavier. Ele forjou a equipe numa força de ataque, retaliando contra aqueles que perseguiam sua raça em vez de apenas reagir aos rompantes de hostilidade como fazem os X-Men. Por fim, esta foi a semente de uma cisão filosófica que forçaria Nathan a romper seus laços com os X-Men e Xavier. Agora, ele segue seu próprio caminho.

Em seu entendimento, o sonho de Xavier de uma coexistência pacífica entre humanos e mutantes por meio da compreensão e da educação está condenado ao fracasso. Ele acredita que a guerra entre *Homo sapiens* e *Homo superior* já começou, e que apenas ele pode detê-la. Travando batalha após batalha numa guerra pelo futuro, Nathan viaja pelo mundo, interferindo à força em conflitos mundiais a fim de eliminar o terrorismo, a limpeza étnica e a opressão de minorias por maiorias tirânicas.

PODERES / ARMAS

- Telepatia
- Telecinese
- Extrema perícia no uso de qualquer arma convencional

Tendo finalmente expurgado o vírus tecnorgânico de seu corpo, Nathan está mais poderoso do que nunca como telepata e telecinético, e emprega tanto seus dons mutantes quanto seu conhecimento militar para realizar mudanças em escala global. Não satisfeito em impor sua vontade aos outros, ele semeia as sementes da paz em seu rastro, esperando que a filosofia Askani ajude-o a salvar o mundo de si mesmo.

Apesar de buscar a paz, Nathan é, no fundo, um soldado, e está preparado para lutar pelo que acredita. O mundo é seu campo de batalha e ele viaja para onde for necessário. Ele fará diferença no mundo ou morrerá tentando.

TEMPESTADE (STORM)

Nome verdadeiro:	Ororo Munroe
Primeira aparição:	*Giant Size X-Men 1 (1975)*
Altura:	1,80 m
Peso:	57 kg
Olhos:	Azuis
Cabelos:	Brancos

PODERES / ARMAS

- Controle do clima
- Vôo

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential X-Men Vol. I-IV*
- *A Saga da Fênix Negra (X-Men – Edição Histórica 2)*
- *X-Treme X-Men (X-Men Extra 7-10, 14-18)*
- *X-Treme X-Men: Terra Selvagem (X-Men Extra 11-13)*

Ororo Munroe descende de uma antiga linhagem de sacerdotisas africanas, todas ostentando o potencial para magia. Sua mãe, a princesa de uma tribo no Quênia, casou-se com um repórter fotográfico americano e mudou-se com ele para Manhattan. Quando Ororo tinha seis meses de idade, ela e os pais mudaram-se para o Cairo, Egito. Cinco anos depois, uma bomba destruiu sua casa durante um conflito no Oriente Médio. Os pais de Ororo foram mortos, mas ela sobreviveu, soterrada por toneladas de destroços perto do corpo de sua mãe. Esta experiência traumatizante deixou Ororo com uma severa claustrofobia que ainda a afeta. Desabrigada e órfã, ela passou a ser criada pelo mestre dos ladrões Achmed el-Gibar. Ororo foi sua principal aluna e tornou-se a mais eficiente batedora de carteiras e ladra nas ruas do Cairo em menos de um ano.

Arte de Salvador Larroca

Quando completou doze anos, Ororo sentiu-se fortemente compelida a seguir para o sul e se relacionar com as raízes de sua família. Viajou então, sozinha, pelo Deserto do Saara. Por fim, chegou à terra de seus ancestrais: as planícies do Serengueti, entre as atuais nações do Quênia e da Tanzânia.

Na adolescência, seus dons mutantes de manipular o clima emergiram, e ela os empregou para ajudar as tribos locais, que a idolatravam como a Deusa das Tempestades. O Professor X convenceu Ororo a abandonar o mundo protegido do qual havia se cercado para que pudesse usar seus grandes poderes em prol do mundo inteiro.

Odiada e temida por suas estranhas e aterradoras habilidades – e não reverenciada, como havia sido na África – Ororo alinhou-se aos X-Men em sua tentativa de promover a coexistência pacífica entre humanos e mutantes. Exceto por breves períodos longe da equipe, ela continuou como integrante desde o primeiro momento, mesmo durante a perda temporária de seus poderes mutantes.

Embora afastada da África há anos, a conduta nobre e as ações abnegadas de Tempestade são próprias de uma jovem de origem real. Determinada e segura de si, ela também é calma, gentil e compreensiva. Uma poderosa presença entre os X-Men, Ororo é de uma beleza clássica em todas as acepções do termo. Tempestade tem um senso de responsabilidade muito forte com relação à segurança daqueles que lidera e é profundamente leal a seus amigos e colegas.

Embora comande as dádivas da Mãe Natureza, Ororo é capaz de liberar a fúria catastrófica dos elementos. Em uníssono com a Terra, ela entende realmente a santidade da vida e sente uma forte obrigação de ajudar a preservá-la em todas as suas formas – quer sejam humanos ou mutantes, plantas ou animais, bons ou maus.

Arte de Chris Bachalo

ARMA X (WEAPON X)

LEITURA ESSENCIAL

- *Arma X 1-6*
- *Wolverine/Deadpool: Weapon X TPB*

O programa Arma X original, uma organização de pesquisas genéticas sancionada pelas forças armadas canadenses, foi projetado para transformar mutantes em obedientes e letais supersoldados – com ou sem seu consentimento. No entanto, a divisão experimental da Arma X sofreu um forte revés quando a cobaia codinome Wolverine escapou. Ao lutar por sua liberdade, o feroz mutante matou e mutilou com selvageria vários guardas e cientistas.

O programa definhou ao longo dos anos enquanto as verbas eram retiradas e facções políticas dentro do governo canadense brigavam para desmantelá-lo completamente. Por fim, o oficial conhecido publicamente apenas como o Diretor – um antigo soldado ligado ao programa, mutilado na fuga de Wolverine – conseguiu engendrar o relançamento da Arma X sob sua liderança.

Tendo seu ódio por mutantes muito estimulado pelos ferimentos que sofreu naquela noite fatídica, o Diretor emprega seres super-humanos desesperados sem nada a perder para controlar e matar outros de sua espécie, comandando suas forças numa guerra pessoal contra todos os *Homo superior.*

A Arma X agora recruta criminosos ou outros mutantes à margem da sociedade, prometendo a cada um deles o que mais desejam – quer seja dinheiro, maior controle sobre seus poderes ou imunidade permanente diante da lei – em troca de um contrato de serviço. O programa garante abrigo para inúmeros mutantes procurados pelas autoridades – tais como Sauron, Mesmero e Dentes-de-Sabre – bem como um lar vagamente estável para tipos como Kane, Selvagem e Aurora, todos com históricos de dificuldade em se adaptar à sociedade normal.

Enviando suas equipes a missões suicidas ou a vários tipos de tarefas de espionagem em nome de seu governo, o Diretor também busca pôr em prática seus planos, cujos detalhes apenas ele conhece. Muito freqüentemente, no entanto, as equipes da Arma X são despachadas para enfrentar mutantes foragidos. Aqueles que não podem ser recrutados são exterminados com extrema violência.

Vendo seus operativos como meios para um fim, o Diretor é um perigoso manipulador, controlando sua equipe para criar um mundo sem mutantes.

Arte de Georges Jeanty

WOLVERINE

Nome verdadeiro:	James Howlett, atualmente conhecido como Logan
Primeira aparição:	*Incredible Hulk 180 (1975)*
Altura:	1,60 m
Peso:	88 Kg
Olhos:	Castanhos
Cabelos:	Castanhos

PODERES / ARMAS

- Sentidos aguçados como os de um animal
- Fator de cura acelerada
- Esqueleto impregnado de adamantium
- Garras retráteis de adamantium

LEITURA ESSENCIAL

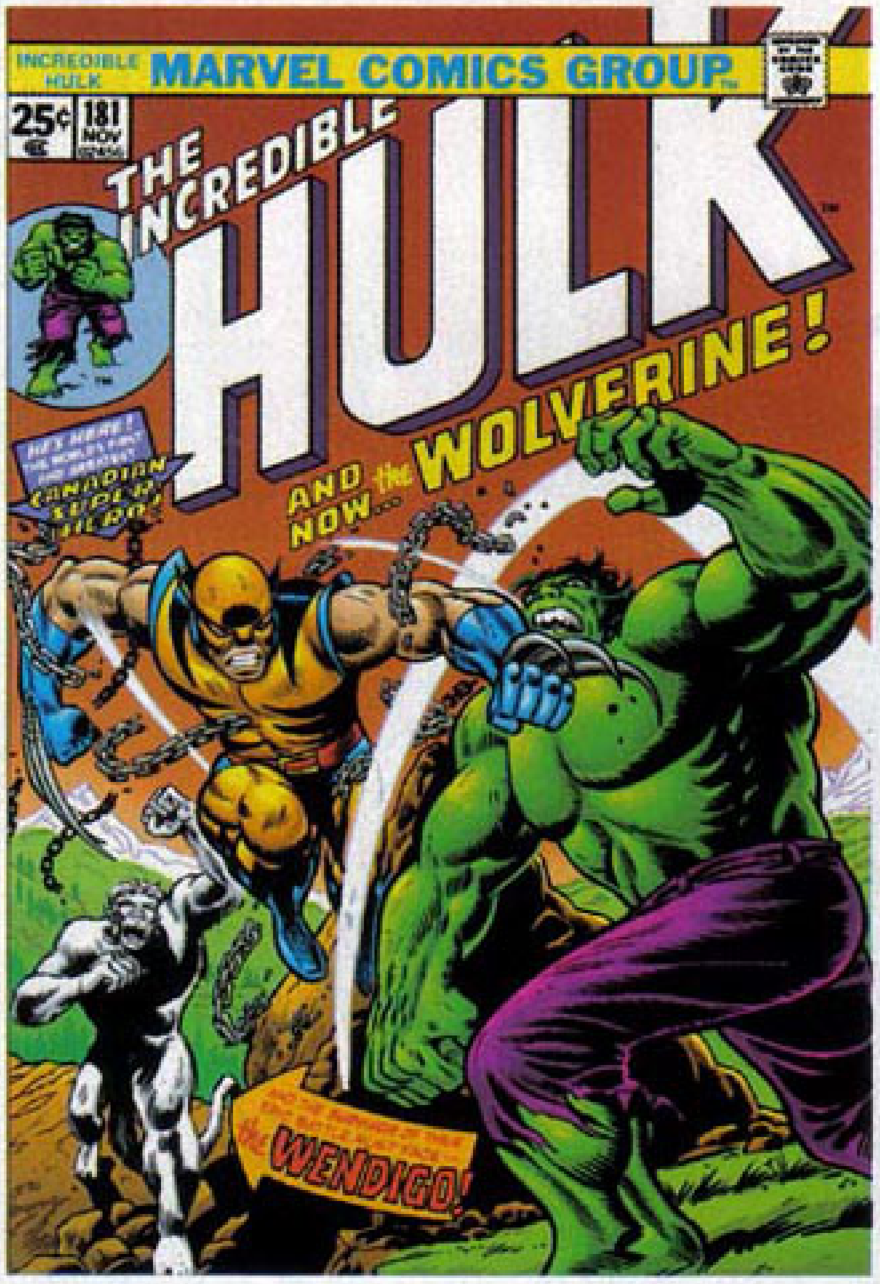
- *Wolverine: Origem*
- *Wolverine: Arma X*
- *Essential X-Men Vol. I-IV*
- *Wolverine: Dívida de Honra*
- *Wolverine: The Best There Is TPB*
- *Wolverine/Deadpool: Weapon X TPB*
- *Novos X-Men: E de Extinção (X-Men 9-10)*
- *Novos X-Men: Imperial (X-Men 13-19)*

Arte de Esad Ribic

James Howlett, o mutante agora conhecido como Wolverine, nasceu numa família privilegiada em Alberta, Canadá, no final do século 19, sendo o segundo filho de John e Elizabeth Howlett. A mãe de James era distante e ausente em decorrência da morte de seu primeiro filho. Enquanto crescia, o adoentado James tornou-se muito amigo da ruiva Rose, sua companheira e tutora, e de "Cão", filho do cruel capataz dos Howlett, Thomas Logan.

A crescente obsessão de Cão por Rose finalmente o levou a atacá-la, forçando o pai de James a despedir Thomas e expulsá-lo, juntamente com seu filho, de sua casa na terra dos Howlett. O capataz e o menino invadiram a mansão na noite seguinte e tentaram convencer a Sra. Howlett a deixá-los ficar. Aparentemente, Thomas e Elizabeth Howlett haviam tido um caso. Quando John Howlett os interrompeu, Thomas baleou e matou seu antigo patrão. O choque de ver seu pai assassinado fez James manifestar seus dons mutantes latentes, e garras de osso desembainharam-se do dorso de suas mãos. Com a fera dentro de si finalmente livre, James atacou e matou Thomas e cortou o rosto de Cão. Completamente desequilibrada pela violência, Elizabeth cometeu suicídio.

The Incredible Hulk 181, novembro de 1974



James sofreu um severo colapso nervoso; seus dons mutantes "curaram" sua mente e seu corpo, bloqueando todas as recordações dos últimos meses na propriedade dos Howlett. Uma vez que Rose e James foram culpados pelas mortes na mansão, a moça levou o garoto para a colônia mineradora da Colúmbia Britânica. Rose deu a James o nome de "Logan", a fim de que sua verdadeira identidade continuasse desconhecida.

O frágil Logan cresceu, tornando-se um robusto jovem na mina e passou a ser conhecido por sua força e ferocidade. Ele passava boa parte do tempo entre os lobos nas matas próximas. Importunado constantemente, Logan adquiriu o apelido de "Wolverine" graças à sua tenacidade e recusa a negar fogo em um desafio.

A felicidade de Logan no acampamento chegou ao fim quando Cão o rastreou até lá. Finalmente lembrando-se da morte de seu pai, Logan enfrentou Cão com selvageria. Durante a luta, Logan acidentalmente empalou Rose com suas garras, matando-a. Mortificado pela morte da mulher que realmente amava, ele fugiu para as matas. Logan não foi visto novamente por muitos anos, mas a lenda do homem chamado Wolverine havia começado.

O resto da vida de Logan é cercado de mistérios, salpicada de meias-verdades e relatos de avistamentos não confirmados. Seu fator de cura parece agir contra o envelhecimento – o que explica por que um homem de mais de 120 anos aparenta ter trinta e poucos.

WOLVERINE

Na segunda metade do século 20, o governo canadense submeteu Logan a uma bateria de experimentos bizarros, cuja intenção era forjar a máquina mortífera suprema. O cientistas do Arma X impregnaram o metal indestrutível adamantium no esqueleto e nas garras de Logan, e introduziram implantes de memória que moldaram seu passado a fim de adequá-lo aos seus propósitos. Combinadas com os efeitos prévios do fator de cura, estas falsas recordações tornaram impossível para Logan discernir fato de ficção quando se lembra de seu passado. Ele agora sabe pouco do que houve em sua vida, a não ser que ela é repleta de dor e perda.

Wolverine estava trabalhando como agente do governo canadense quando aceitou o convite do Professor X para se juntar aos X-Men. Logan escolheu ficar em parte por sua crença na visão de Xavier de uma coexistência pacífica entre humanos e mutantes e em parte por sua atração por Jean Grey. Durante seu tempo com os X-Men, Logan esforçou-se para recuperar suas recordações perdidas, mas praticamente cada resposta o leva a ainda mais perguntas.

Embora raramente admita, Logan continua com os X-Men porque acredita que a equipe é a coisa mais próxima que ele tem de uma família. Atuar com os X-Men deu a Logan o que ele queria há muito tempo: uma causa digna pela qual lutar. Ainda um tanto incontrolável e imprevisível nos combates, e propenso a entrar em acessos de fúria cega, Wolverine provou ser de muito valor para a equipe; ele continua a considerar a mansão de Xavier o seu lar. Sob seu exterior brutal, Wolverine será sempre o assustado e inseguro menino que se debateu contra o mundo anos atrás, condenado a jamais fazer as pazes com seu passado conturbado. Assombrado por demônios semi-esquecidos, ele luta por aqueles que não podem lutar por si mesmos.

Arte de Frank Quitely

Arte de Frank Quitely

INSTITUTO XAVIER (THE XAVIER INSTITUTE)

Primeira aparição: *X-Men 1 (1963)*

LEITURA ESSENCIAL

- *Essencial Uncanny X-Men Vol. 1*
- *Novos X-Men: E de Extinção (X-Men 9-10)*
- *Novos X-Men: Imperial (X-Men 15-19)*

Arte de Frank Quitely

Localizado na mansão ancestral do Professor X, o Instituto Xavier para Estudos Avançados é uma escola secundária onde jovens mutantes aprendem a compreender melhor e controlar suas habilidades. Além de servir como base de operações para os X-Men, o instituto é o lar de dezenas de alunos, todos únicos à sua maneira.

Barnell Bohusk: chamado de Bico devido à sua aparência de pássaro, Barnell demonstrou tremendo potencial durante seu período na escola, principalmente ao ajudar os X-Men a derrotarem Cassandra Nova. Um dos alunos prediletos do Fera, Barnell está aprendendo a voar empregando as asas rudimentares em suas costas.

As Irmãs Stepford: individualmente, estas quíntuplas possuem poderes mentais rudimentares. Unindo suas mentes para agir em conjunto, elas contam com vastos dons telepáticos e telecinéticos, bem como potencial para crescerem ainda mais. Desde que passaram à tutela de Emma Frost, as irmãs começaram a espelhar a atitude aristocrática e esnobe de sua mentora.

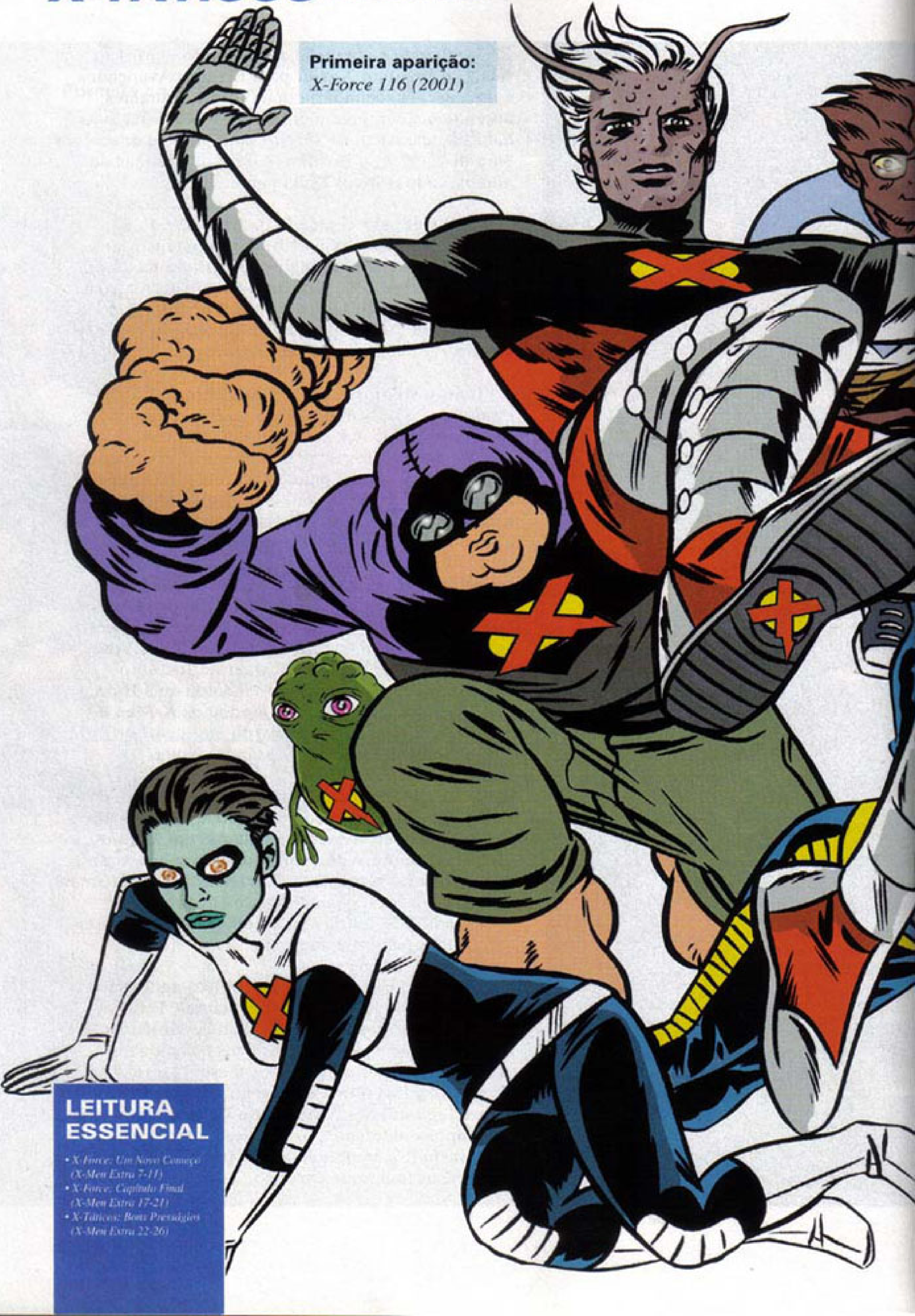
Angel: capaz de cuspir ácido e de voar com suas asas de inseto, esta jovem e revoltada mutante foi resgatada por Wolverine quando foi atacada por agentes antimutantes. Muito individualista, Angel teve dificuldade para se encaixar no Instituto Xavier. No entanto, a jovem vinculou-se a Bico e às Stepford, com os quais ajudou os X-Men a repelirem um ataque da Guarda Imperial de Shiar e finalmente derrotarem Cassandra Nova.

Alunos exibindo todas as formas de mutação, desde morfológicas a psiônicas, estão matriculados no Instituto Xavier. A escola age como um laboratório vivo onde o futuro da evolução pode se preparar para encontrar o presente. Xavier e os X-Men atuam como instrutores, ensinando um currículo que cobre tanto disciplinas tradicionais quanto aquelas específicas para mutantes.

Depois de anos de segredo, o público agora sabe que o Instituto Xavier abriga mutantes. Esta revelação resultou em algum grau de violência, mas, na maior parte, os residentes das cidades vizinhas foram tolerantes com a escola e seus alunos. Embora o fato de assistir a aulas no quartel-general dos X-Men crie situações perigosas de tempos em tempos, os alunos tendem a se divertir muito, empolgando-se com a oportunidade de ver seus mentores em ação.

X-TÁTICOS (X-STATIX)

Primeira aparição:
X-Force 116 (2001)



LEITURA ESSENCIAL

- *X-Force: Um Novo Começo* (X-Men Extra 7-11)
- *X-Force: Capítulo Final* (X-Men Extra 17-21)
- *X-Táticos: Bons Presságios* (X-Men Extra 22-26)

Sempre precavidos com o anormal, os cidadãos do século 21 são surpreendentemente interessados no sensacional. Os X-Táticos explodiram na cena mundial numa avalanche de merchandising, manipulação da mídia e dinheiro. Estes mutantes de aluguel preferiram a celebridade ao sonho de coexistência pacífica entre humanos e mutantes do Professor X.

Os X-Táticos são amplamente aceitos e até acolhidos pela população em geral graças, em grande parte, aos incansáveis esforços de seu exército de relações públicas. Uma organização particular para ações secretas, a equipe posiciona-se em defesa do mundo livre, realizando missões perigosas e chamativas... por um preço.

Há muito tempo perseguidos por suas diferenças genéticas, os X-Táticos estão auferindo lucros com seus dons especializados e rompendo barreiras e preconceitos – mas não a um custo baixo para si mesmos. Alguns dos integrantes questionam se as recompensas materiais valem a perda do orgulho próprio, da identidade e da privacidade – principalmente se considerarmos a elevada taxa de mortalidade da equipe. Outros se indagam se um mundo dominado pelo medo dos mutantes e grande desconfiança realmente merece ser defendido. Estes e outros dilemas são confrontados diariamente pelo sempre renovado elenco de celebridades mutantes que inclui o Anarquista, Adiposo, Dup, Falecida, Vivisector e o Órfão – juntamente com Zeitgeist, Vai Nessa, Spike e outros que perderam sua vida em busca da fama e da fortuna.

Os X-Táticos são pioneiros: mutantes vivendo abertamente num mundo que freqüentemente os odeia e teme. E eles vieram para assumir o status de sensações da mídia mundial.

de Mike Allred

FANÁTICO (JUGGERNAUT)

Nome verdadeiro:	Cain Marko	**Peso:**	445 kg
Primeira aparição:	*X-Men 12 (1965)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	2,08 m	**Cabelos:**	Ruivos

Ilustração de Ron Garney

Cain Marko despendeu toda sua vida adulta tentando escapar da sombra de seu irmão adotivo, o Professor X. Seu pai, dr. Kurt Marko, casou-se com a mãe viúva de Charles Xavier, supostamente por causa de sua herança, e passou a morar na mansão da família, em Westchester. Cruel e rancoroso, Cain mudou-se para lá também.

Marko cresceu odiando seu irmão adotivo, principalmente porque seu pai favorecia Charles. Isso o levou a importunar o menino mais novo. Como castigo, seu pai o espancava. Inexperiente no uso de seus dons telepáticos, Charles não podia controlar ou encerrar o contato com a mente de Cain nesses períodos de dor. De alguma forma, o rapaz percebia que Charles havia invadido seus pensamentos. Acreditando tratar-se de um ato proposital, Cain passou a considerar o irmão adotivo um inimigo. Com o tempo, começou a ressentir-se dos sucessos acadêmicos e atléticos de Charles e a invejar seus talentos telepáticos.

Arte de Kia Asamiya

Convocado para o serviço militar, Cain serviu na mesma unidade que Charles. Quando seu irmão adotivo desertou em combate, Charles foi procurá-lo, esperando convencê-lo a voltar por vontade própria. Xavier seguiu Cain a uma caverna que guardava o templo perdido de Cyttorak, uma poderosa entidade mística. Motivado pela cobiça e delírios de grandeza, Cain escavou um enorme rubi vermelho. Energizado pela gema, ele foi transformado num ser super-humano. Naquele exato momento, um bombardeio inimigo provocou um desabamento. Charles escapou, mas Cain ficou soterrado por milhares de toneladas de rocha. Tempos depois, ele conseguiu se libertar com seus poderes recém-adquiridos e rumou de volta aos Estados Unidos.

Destituído da firmeza moral de seu irmão adotivo, o Fanático voltou sua recém-obtida força contra Charles e os X-Men. Todas as vezes que se confrontaram, os heróis conseguiram rechaçar suas investidas. Com muita freqüência, o Fanático trabalhou com o terrorista mutante Black Tom Cassidy, que conheceu na prisão.

Cain continua sendo pouco mais do que um bandido superpoderoso. Mesmo com toda sua força física, o Fanático não tem força de caráter. Apesar de seu anseio por poder, ele desperdiçou seus dons sobrenaturais com inveja tacanha. Ainda assim, Charles mantém a esperança de que o Fanático, um dia, compreenda melhor o problema mutante e que desenvolva respeito pela vida e pela dignidade humana.

PODERES / ARMAS

- Força sobrenatural
- Invulnerabilidade
- Capacete bloqueador de telepatia

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential Uncanny X-Men Vol. 1*
- *Essential X-Men Vol. 1*
- *Fabulosos X-Men: Esperança (X-Men 22-24)*

MAGNETO

Nome verdadeiro:	Magnus
Primeira aparição:	*X-Men (Vol.1) 1 (1963)*
Altura:	1,88 m
Peso:	86 kg
Olhos:	Cinza-azulados
Cabelos:	Grisalhos

Arte de Joe Madureira

Muito antes de saber de seus poderes mutantes, Magneto sentiu o amargo ferrão da discriminação. Ele passou sua juventude no campo de concentração de Auschwitz, na Polônia, e foi o único integrante de sua família a sobreviver ao Holocausto. Para Magnus, essa experiência demonstrou de modo irrevogável o potencial humano para a crueldade. Depois da 2ª Guerra Mundial, Magnus casou-se com Magda, uma cigana que ele havia resgatado de Auschwitz. Sua primeira filha, Anya, nasceu vários anos depois.

X-Men: Mutant Genesis TPB

Quando bandidos impediram que o casal resgatasse a menina de um incêndio, um impotente Magnus revidou com suas recém-adquiridas habilidades mutantes. Num momento ardente de dor e fúria, ele matou seus agressores e inúmeras pessoas que a tudo assistiam. Uma aterrorizada Magda fugiu antes de revelar que estava grávida novamente.

Viajando para Israel, Magnus trabalhou como voluntário ajudando a tratar de sobreviventes do Holocausto. Lá, tornou-se amigo de Charles Xavier, um jovem mutante telepata; os dois foram forçados a revelar seus poderes um ao outro enquanto enfrentavam terroristas. Xavier continuou com sua crença otimista de que o *Homo sapiens* e o *Homo superior* poderiam coexistir, enquanto Magnus antevia os mutantes como a próxima minoria a ser perseguida por suas diferenças. Embora tenha tentado desesperadamente partilhar da esperança de seu amigo, Magnus não estava disposto a ficar de braços cruzados, indefeso, enquanto a história se repetia. Assumindo o nome de Magneto, ele determinou-se a conquistar a raça humana e assim impedir a opressão de sua gente. Os primeiros alunos do Professor X, os X-Men originais, frustraram seu plano inicial: tomar a base de mísseis de Cabo Cidadela. Quando se enfrentaram novamente, Magneto havia reunido a primeira Irmandade de Mutantes, que incluía a Feiticeira Escarlate e Mercúrio. Somente anos depois Magnus viria a descobrir que se tratavam de seus filhos.

Magneto raramente hesitou em empregar força letal para colocar seus planos em prática. Xavier manteve as esperanças de que pudesse convencer seu velho amigo a deixar de lado suas crenças extremistas – ao menos até Magnus extrair à força os implantes de adamantium do esqueleto de Wolverine. Para Xavier, esse ato provou que Magneto era irrecuperável, levando-o a lobotomizar telepaticamente seu outrora aliado.

Após recuperar-se dos ferimentos infligidos pelo Professor X, Magneto lançou-se naquela que talvez fosse sua mais ambiciosa ofensiva até então. Fazendo do planeta um refém de seu próprio campo magnético, ele exigiu um território onde mutantes pudessem governar a si mesmos, livres de opressão. Por fim, as Nações Unidas aceitaram.

PODERES / ARMAS

- Mestre do magnetismo
- Habilidoso estrategista

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential X-Men Vol. I-III*
- *Essential X-Men Vol. I TPB*
- *Magneto: Rogue Nation TPB*
- *X-Men: Mutant Genesis TPB*

MAGNETO

Os membros da ONU presumiram que conceder ao Mestre do Magnetismo a soberania sobre a Ilha de Genosha o levaria a afastar-se da cena mundial. Magneto havia reconstruído o país devastado pela guerra como um abrigo seguro para mutantes de todas as nacionalidades quando uma frota de Sentinelas, controlada por Cassandra Nova, dizimou Genosha e chacinou seus habitantes. O corpo de Magneto não foi encontrado em meio aos destroços da ilha-nação.

Quaisquer que sejam as dúvidas em torno do Mestre do Magnetismo, resta sempre uma certeza: Magneto é um sobrevivente. Assim como escapou do Holocausto, ele voltará para impedir a perseguição de seu povo. Magneto dedicou sua vida ao avanço da raça mutante, mesmo que tenha de provocar a derrocada da humanidade para garantir a ascensão do *Homo superior.* Indiscutivelmente o mutante mais poderoso da Terra, Magneto acredita que os mutantes representam o próximo passo da evolução humana, e está cansado de esperar que o *Homo sapiens* ceda o controle do planeta.

Arte de Brandon Peters

Arte de Brandon Peterson

MÍSTICA (MYSTIQUE)

Nome verdadeiro:	Raven Darkholme	**Peso:**	56 kg
Primeira aparição:	*Ms. Marvel 16 (1978)*	**Olhos:**	Amarelos
Altura:	1,78 m	**Cabelos:**	Ruivos

INTELIGÊNCIA

FORÇA

VELOCIDADE

RESISTÊNCIA

PROJEÇÃO DE ENERGIA

TÉCNICA DE COMBATE

PODERES / ARMAS

- Alteração de forma.

Tendo aprendido a controlar seus poderes ainda muito jovem, Raven Darkholme pôde se passar por um ser humano normal até dar à luz Kurt Wagner, o mutante de pele azul que se tornou conhecido como Noturno, dos X-Men. Caçada por uma turba de furiosos aldeões, ela foi obrigada a abandonar o bebê que lembrava um demônio para salvar a própria vida.

Incapaz de revelar seu verdadeiro rosto por medo de ser recriminada, Mística tentou manipular as pessoas e eventos para promover a coexistência entre humanos e mutantes. Todavia, empregar seus poderes para moldar o futuro mostrou-se muito mais difícil do que ela havia imaginado. Sucesso pessoal era brincadeira de criança; reformas sociais, por sua vez, mostraram-se quase impossíveis. Quanto mais tentava, mais frustrada Raven ficava. A cada novo fracasso, Mística tornou-se mais e mais furiosa. Seus esforços fizeram dela o que é hoje: uma inimiga jurada da humanidade.

Esperando dar um basta à ameaça imposta pelos seres humanos de uma vez por todas, Mística criou a segunda encarnação da Irmandade de Mutantes. Seu grupo ganhou notoriedade quando tentou assassinar o senador americano Robert Kelly, um ativista antimutante. Os X-Men frustraram os planos da Irmandade, bem como muitos outros atos de terrorismo perpetrados por Mística e seus comparsas. Talvez sentindo remorso por ter abandonado Noturno, Mística mais tarde adotou Vampira, mas forçou a jovem perturbada a servir como membro da Irmandade. A busca fanática de Mística por seus objetivos genocidas levou a um rompimento entre as duas, e Vampira deixou sua mãe adotiva para se juntar aos X-Men.

Quer operando sigilosamente ou como fachada para um grupo de extremistas genéticos, Mística conta com uma capacidade quase patológica para falsear a realidade e está disposta a sacrificar seus amigos e aliados para atingir seus objetivos. Mística é tão determinada quanto paciente. No que julga ser a guerra inevitável entre humanos e mutantes, ela não será uma baixa.

LEITURA ESSENCIAL

- *Essential X-Men Vol. II-IV*
- *X-Men: From the Ashes TPB*

Arte de Salvador Larroca

CASSANDRA NOVA

Nome verdadeiro:	Cassandra Nova	**Peso:**	52 kg
Primeira aparição:	*New X-Men 114 (2001)*	**Olhos:**	Azuis
Altura:	1,62 m	**Cabelos:**	Ausentes

Cassandra Nova começou sua vida como a gêmea do Professor X, seu extremo oposto em mente e espírito. No útero, Charles tornou-se consciente de si mesmo primeiro. Sentindo o propósito maligno da criatura a seu lado, ele tentou matar sua irmã. Cassandra foi natimorta, mas sua psique sobreviveu. Ela passou quarenta anos grudada numa parede nos esgotos debaixo do hospital, copiando as células de Charles para construir um corpo.

Forma de vida totalmente única, Cassandra é o que os alienígenas Shiar chamam de "mummudrai", um ser racional completa e totalmente oposto. De acordo com a lenda Shiar, todo ser deve conquistar seu próprio mummudrai espiritual ou físico no útero. Antítese de Charles, Cassandra vive apenas para matar e destruir mutantes, enquanto ele busca unir e favorecer sua raça. Em sua primeira ação aberta, Cassandra enviou uma frota de Sentinelas para Genosha, dizimando a população exclusivamente mutante da ilha-nação enquanto o mundo assistia a tudo horrorizado.

Depois de se deixar capturar, Cassandra atacou os X-Men no Instituto Xavier. Durante uma batalha intensa, ela trocou de corpo com Charles, permitindo que o seu fosse gravemente ferido. A troca ocorreu sem o conhecimento dos X-Men. Usando o corpo do irmão, Cassandra em seguida anunciou ao mundo que Charles era mutante, colocando o Professor X e seus alunos sob as atenções vorazes da mídia. Ainda habitando o corpo do Professor X, ela mais tarde deixou a Terra em companhia da Imperatriz Lilandra, de Shiar, outrora noiva de seu irmão. Cassandra rapidamente tomou a frota intergaláctica de Lilandra e a Guarda Imperial de Shiar, retornando para a Terra. Obrigou então a Guarda Imperial a aniquilar os X-Men enquanto se preparava para usar o supercomputador Cérebra para coagir todos os mutantes do planeta a matarem-se uns aos outros. Os planos de Nova quase deram certo, mas ela caiu numa armadilha preparada por Jean Grey, que praticamente destruiu seu cérebro e poderes. A mente de Cassandra ficou aprisionada no cérebro sintético de um alienígena morfogênico, uma prisão na qual, esperam os X-Men, ela aprenda a ser humana.

PODERES / ARMAS

- Telepatia
- Telecinese

Arte de Frank Quitely

LEITURA ESSENCIAL

- *Novos X-Men: E de Extinção (X-Men 9-10)*
- *Novos X-Men: Imperial (X-Men 13-19)*

DENTES-DE-SABRE (SABRETOOTH)

Nome verdadeiro:	Victor Creed	**Peso:**	124 kg
Primeira aparição:	*Iron Fist 14 (1977)*	**Olhos:**	Âmbar
Altura:	1,98 m	**Cabelos:**	Loiros

LEITURA ESSENCIAL

- *Arma X 1-6*
- *Wolverine/Deadpool: Weapon X TPB*
- *X-Men: Mutant Genesis TPB*
- *Massacre de Mutantes*
- *X-Men Visionaries: Joe Madureira TPB*

PODERES / ARMAS

- Fator de cura acelerada
- Sentidos aguçados sobre-humanos
- Esqueleto e garras indestrutíveis de adamantium

Dentes-de-Sabre é a suprema máquina de matar, motivada por uma necessidade psicótica de caçar, lutar e destruir. Pouco se sabe sobre o passado de Victor Creed antes de seu período como operativo especial da CIA, mas, nessa condição, ele trabalhou com Wolverine, e ambos foram produtos do enigmático programa Arma X. A fim de assegurar obediência, os cientistas do Arma X implantaram lembranças falsas em suas cobaias, comprometendo a percepção que Dentes-de-Sabre tem de seu passado.

Arte de Georges Jeanty

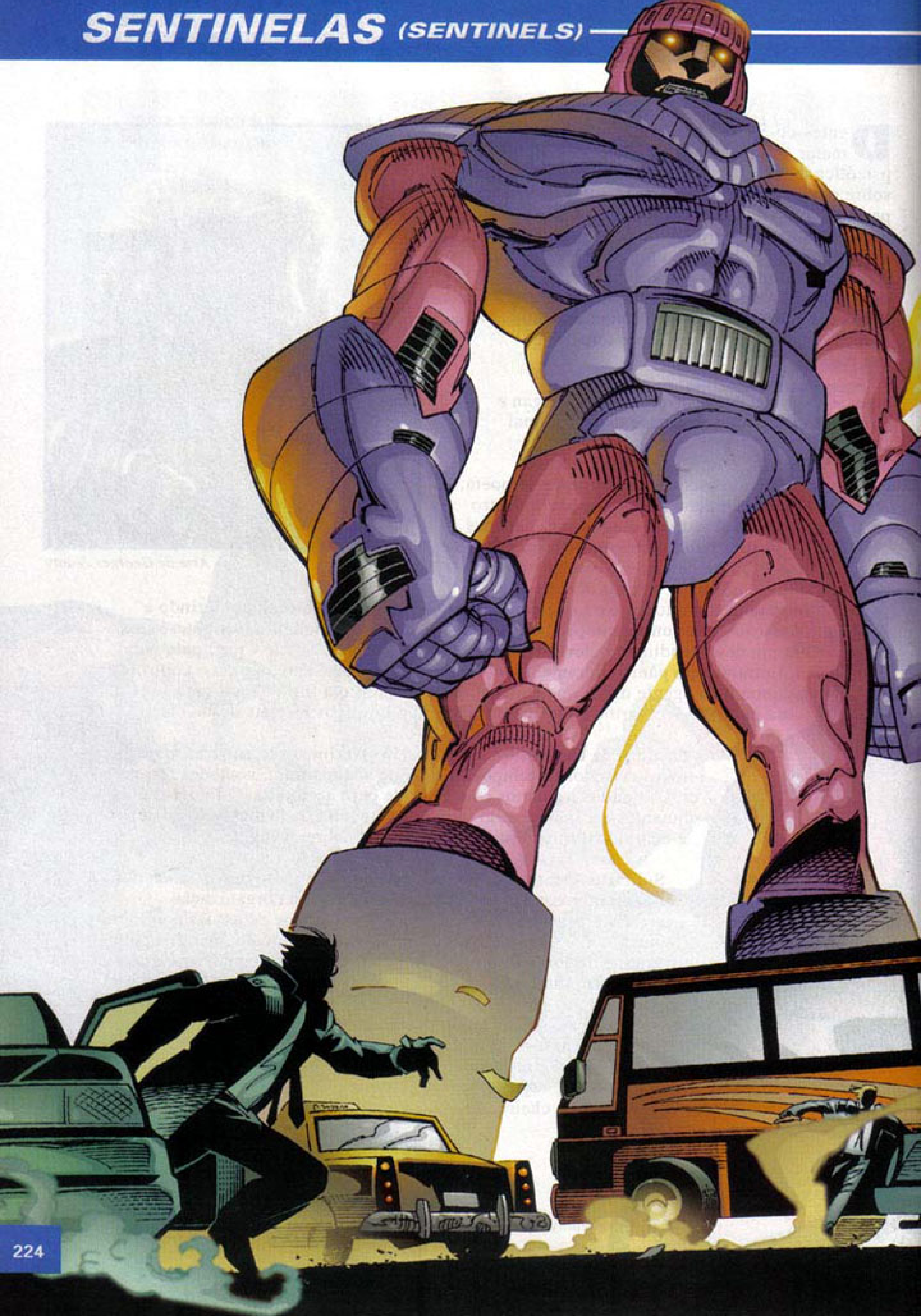
Apesar das semelhanças superficiais, Logan e Creed são antípodas em quase tudo. Tal qual Dentes-de-Sabre, Wolverine é uma arma letal, mas seu exterior carrancudo esconde um coração de poeta. Dentes-de-Sabre abraçou a fera que havia dentro de si. Sua insaciável sede de sangue serve apenas para exacerbar suas habilidades animalescas de luta. Dentes-de-Sabre detestou Wolverine desde o dia em que ele adentrou o Arma X com poderes semelhantes e enganou a todos para que pensassem que ele era o maioral, conferindo a Creed a reputação de ser uma imitação barata. Aliados tensos na melhor das hipóteses, os dois tiveram um desentendimento devido à total falta de consideração de Creed pela vida humana. Entrando em pânico durante um combate, Dentes-de-Sabre perdeu o controle e assassinou uma agente dupla que considerava peso morto a fim de facilitar a fuga de sua unidade. Wolverine e Dentes-de-Sabre são inimigos mortais desde então.

As batalhas de Dentes-de-Sabre com Wolverine estão entre as mais ferozes de todos os tempos. Garras de adamantium, vontades férreas e dois soldados treinados com fator de cura acelerada. O fato dos dois mutantes escaparem com vida é testemunho da inabalável resistência e de um instinto animal e primitivo de sobrevivência.

Solitário, Dentes-de-Sabre já teve aliados em algumas situações. Foi membro da Irmandade de Mutantes, uma organização terrorista genética; dos Carrascos, uma equipe de assassinos sobre-humanos; do X-Factor, uma força de ataque mutante mantida pelo governo; e do Programa Arma X, reconstituído sob a liderança de um misterioso novo diretor.

Mulheres ou crianças, inocentes ou culpados, mutantes ou humanos, fracos ou fortes... Creed é um assassino que não faz distinção de vítima, contanto que o preço seja certo ou a situação se encaixe em seu perfil. Um predador incansável, Dentes-de-Sabre espreita sua presa com aguçados sentidos super-humanos. Assim que sente o cheiro, Creed avança para matar com a ferocidade de um animal selvagem.

Arte de Georges Jeanty



Primeira aparição: *X-Men 14 (1965)*

Arte de Frank Quitely

Criados pelo renomado antropólogo Bolívar Trask, os primeiros Sentinelas eram robôs enormes projetados para rastrear e capturar mutantes, que Trask via como uma ameaça emergente para a humanidade. Guiados por humanos ou por sua inteligência artificial, os Sentinelas são encarnações incansáveis do ódio e do medo que a humanidade nutre pela mudança, um constante perigo para todos os mutantes do mundo.

O governo americano mais tarde reviveu o programa Sentinela, e secretamente controla o grosso das pesquisas e da atividade dos Sentinelas até os dias de hoje. Muito freqüentemente, os andróides voltaram-se contra os X-Men. A tentativa de Mística de matar o senador antimutante Robert Kelly inadvertidamente precipitou um futuro alternativo no qual os Sentinelas passaram a governar tudo para erradicar a ameaça mutante. Eles tiveram muito sucesso, eliminando não só a maioria dos X-Men, mas também todos os outros superseres que julgavam prejudiciais para a humanidade.

Tal qual seus alvos, os Sentinelas começaram a evoluir como uma função de sua programação e não estão mais limitados à forma humanóide. Avanços recentes em sua tecnologia permitiram o surgimento de híbridos de Sentinelas e mutantes e de microscópicos Nanossentinelas. Inúmeras bases autorizadas e secretas desses robôs existem ao redor do mundo, operadas tanto por humanos caçadores de mutantes quanto pelos próprios Sentinelas. Cada enclave de Sentinelas pode ter uma missão ligeiramente diferente, mas a diretriz primária dos andróides continua sendo a destruição dos mutantes como espécie. Seu maior sucesso foi o extermínio metódico de Magneto e de 16 milhões de cidadãos de seu abrigo mutante em Genosha.

Arte de Adam Kubert

LEITURA ESSENCIAL

- *Novos X-Men: E de Extinção (X-Men 9-10)*
- *Essential Uncanny X-Men Vol. I*
- *Essential X-Men Vol. I & II*
- *Dias de um Futuro Esquecido (X-Men – Edição Histórica 3)*

GUARDA IMPERIAL DE SHIAR

Arte de Jim Lee

Primeira aparição: *X-Men 107 (1977)*

Recrutada desde os mais longínquos confins do império Shiar, a Guarda Imperial é uma guarnição de seres superpoderosos encarregados da manutenção da lei galáctica. Devido a suas origens variadas e diversos mundos natais, os membros da Guarda controlam coletivamente praticamente todas as formas de matéria e de energia.

A Guarda Imperial é responsável pela manutenção da paz entre os milhares de mundos dentro do vasto império, bem como pela execução dos decretos da majestrix Shiar, Lilandra. Liderados pelo Gladiador, a Guarda é uma coleção dos maiores guerreiros do império, entre os quais Eléctron, Raio, Titã, Astra, Manta, Esmagador, Hussar e Warstar.

Por causa da íntima relação entre o Professor X e Lilandra, a Guarda Imperial encontrou os X-Men e outros heróis da Terra em inúmeras ocasiões, tanto como aliados quanto como inimigos. O Gladiador sozinho enfrentou o Quarteto Fantástico até um impasse, e a Guarda já derrotou fragorosamente os X-Men diversas vezes. Quando Jean Grey foi imbuída da Força Fênix e se tornou uma ameaça ao universo, Lilandra encarregou a Guarda da execução da mutante. O Gladiador e seus colegas estraçalharam os X-Men, mas a Fênix cometeu suicídio antes que a Guarda pudesse completar sua missão.

A Guarda Imperial também é a primeira linha de defesa de Shiar, e desempenhou papéis importantes nas ações militares tanto contra os Skrulls quanto os Krees. A Guarda resistiu bravamente até mesmo quando o império sofreu um severo golpe nas mãos de Cassandra Nova.

Os integrantes da Guarda Imperial lembram os soldados das legiões romanas, que preferiam morrer a ver seu imperador ferido. Os guardiões lutariam até a morte para proteger seu regente e garantir a sobrevivência do império.

LEITURA ESSENCIAL

- *Os Maiores Clássicos do Quarteto Fantástico: John Byrne*
- *Novos X-Men: Imperial (X-Men 13-19)*
- *Essential X-Men Vol. II*

MARVEL MILLENNIUM

TUDO COMEÇOU EM 1961, COM A CRIAÇÃO DO QUARTETO FANTÁSTICO. MAIS DE QUARENTA ANOS E MILHARES DE HISTÓRIAS DEPOIS, O UNIVERSO MARVEL HAVIA SE TRANSFORMADO NUMA RICA TAPEÇARIA DE MAIS DE 4000 PERSONAGENS COM COMPLEXAS TRAMAS COMPLEMENTARES E NARRATIVAS COMPARTILHADAS. MUITOS FÃS LEAIS VIAM ESTA CONTINUIDADE PERMEANDO TÍTULOS COMO UMA DIMENSÃO IMPORTANTE DAS AVENTURAS QUE ADORAVAM, MAS ELA TAMBÉM ATUAVA COMO UM OBSTÁCULO PARA O LEITOR CASUAL. COM A MARVEL ATRAINDO CADA VEZ MENOS FÃS NOVOS, MEDIDAS DRÁSTICAS FIZERAM-SE NECESSÁRIAS.

Num lance ousado, o presidente da empresa, Bill Jemas, e o editor-chefe, Joe Quesada, decidiram devolver o Homem-Aranha e os X-Men às suas raízes. A inovadora linha *Millennium* reinventaria esses e outros personagens clássicos da Marvel a partir da estaca zero para um público moderno, atendo-se à essência do que faz delas cativantes em primeiro lugar. Quesada e Jemas recrutaram os melhores roteiristas e ilustradores do setor para narrar histórias claras e pungentes com novas vozes: Brian Michael Bendis e Mike Bagley em *Homem-Aranha Millennium,* e Mark Millar e Adam Kubert, em *X-Men Millennium.*

Versões ousadas e inovadoras de verdadeiros ícones, *Homem-Aranha Millennium* e *X-Men Millennium* atraíram tanto antigos quanto novos fãs, e a imprensa ficou atenta. As vendas começaram altas e continuaram crescendo. Milhares de novos leitores entraram em contato pela primeira vez com o Homem-Aranha e os X-Men – de novo.

Nos títulos da linha *Millennium,* tudo pode acontecer. Livres das amarras da continuidade e completamente acessíveis aos novos leitores, cada personagem é novo; cada relacionamento, revigorado, e cada paisagem está aberta à exploração.

Arte de Brian Hitc

HOMEM-ARANHA MILLENNIUM
(ULTIMATE SPIDER-MAN)

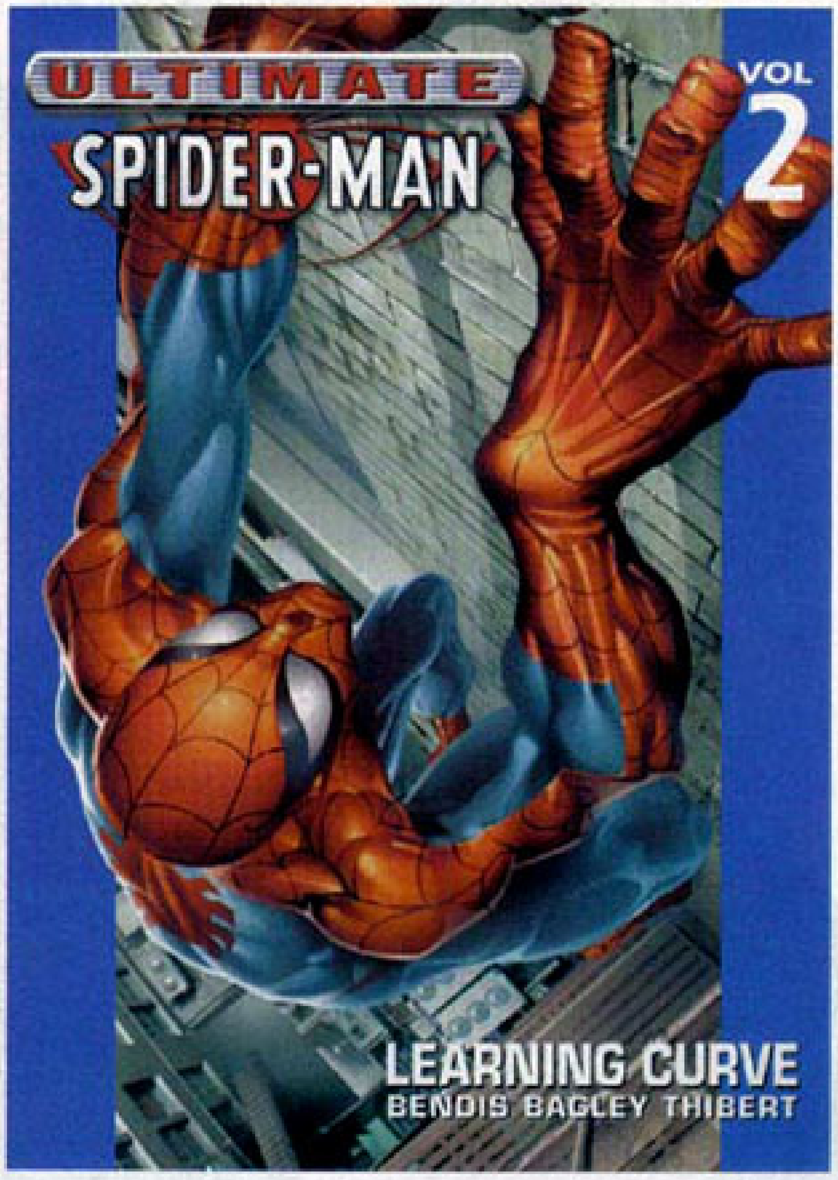
Arte de Mark Bagley

LEITURA ESSENCIAL

- *Marvel Millennium Homem-Aranha: Poder & Responsabilidade*
- *Ultimate Spider-Man Vol. 1 HC*
- *Ultimate Marvel Team Up HC*

Peter Parker tem todas as preocupações de um adolescente do século 21: notas, garotas e a pressão dos outros. Peter é um gênio introvertido, sempre imerso em livros, que se vira melhor com computadores do que com seus colegas de classe. Criado por seus tios, May e Ben, Peter aprendeu tudo sobre responsabilidade muito cedo. Escorraçado pelo resto da "galera", ele aprendeu a contar consigo mesmo.

Ultimate Spider-Man Vol. II: Learning Curve TPB



Adquirir habilidades extraordinárias com a picada de uma aranha geneticamente alterada não tornou as coisas mais fáceis. A partir do assassinato de seu tio, a já complicada vida de Peter tornou-se um ato de equilíbrio entre as suas heróicas responsabilidades como Homem-Aranha e seu currículo no colegial. Agora, não importa que papel escolha, ele não pode vencer. Se despender mais tempo como Homem-Aranha, a vida pessoal de Peter sofre. Menos, e pessoas inocentes correm risco de vida nas mãos de criaturas como o Duende Verde, o Dr. Octopus e o Rei do Crime.

O Duende Verde outrora foi o industrial Norman Osborn, pai do melhor amigo de Peter, Harry. Motivado pela ambição, Osborn transformou-se numa fera que pouco lembra um ser humano quando tentou reproduzir o acidente que dotou Peter de suas extraordinárias habilidades.

Ferido na explosão do laboratório que gerou o Duende, o dr. Otto Octavius despertou de um coma para descobrir que seu corpo estava fundido aos apêndices mecânicos que ele usava no momento do acidente. Com a mente irrevogavelmente alterada, o Dr. Octopus deflagrou uma campanha sangrenta de vingança contra todos os envolvidos no incidente, inclusive o Homem-Aranha.

Com seus dedos em tudo, Wilson Fisk é o Rei do Crime da cidade de Nova York. Comandando o submundo com enormes mãos de ferro, o Rei movimenta fios que Peter jamais imaginou que existissem.

Kraven, Electro, os Executores e dezenas de outros extravagantes criminosos desejaram ganhar fama derrotando o Homem-Aranha, e o incompreendido herói atualmente é procurado para interrogatório pelo Departamento de Polícia de Nova York.

Apesar das dores de cabeça e dos sofrimentos que advém de sua vida heróica, há dias em que Peter prefere enfrentar inimigos que pode ver como Homem-Aranha a mentir para sua tia May sobre seu paradeiro, se equilibrar entre a atenção e os afetos de Mary Jane Watson e Gwen Stacy e enfrentar o valentão da escola, Flash Thompson.

Há dias em que ele não sabe qual é a vida mais difícil: a de Peter Parker ou a do Homem-Aranha.

X-MEN MILLENNIUM (ULTIMATE X-MEN)

Arte de Salvador Larroca

LEITURA ESSENCIAL

- *Ultimate X-Men Vol. I-III TPB*
- *Ultimate X-Men Vol. I HC*
- *Ultimate Marvel Team-Up HC*

Eles são o Povo do Amanhã – *Homo superior.* Por meio da evolução, estes mutantes desenvolveram poderes e dons muito além das capacidades dos humanos normais.

Em busca da coexistência pacífica entre as raças humana e mutante, o professor Charles Xavier transformou seus alunos adolescentes numa força-tarefa altamente treinada. Os X-Men empregam seus dons genéticos únicos para proteger um mundo que os odeia. Começando com a Garota Marvel e Ciclope, o Professor X reuniu Tempestade, uma ladra de automóveis manipuladora do clima; o Fera, um jovem recluso com inteligência de gênio e a agilidade de um símio; Colossus, um ex-integrante da máfia russa dotado de pele de aço; e Homem de Gelo, um jovem fugitivo aterrorizado com o próprio poder.

O curinga nessa mescla é Wolverine, um mercenário em toda a acepção da palavra. Assecla do terrorista genético Magneto, ele se aliou aos X-Men como agente infiltrado. Wolverine estava pronto para matar os jovens mutantes à primeira ordem de seu mestre até envolver-se em combates ao lado da equipe – em parte devido à filosofia de Xavier, mas principalmente por causa de sua atração pela Garota Marvel.

A missão de Xavier é muito oportuna. O sentimento antimutante é apoiado pelo governo e executado por robôs caça-mutantes chamados Sentinelas. Em oposição aos métodos não-violentos de Xavier e às tentativas humanas em perseguir mutantes estão Magneto e sua Irmandade, almas desencantadas que acreditam que os *Homo superior* são os herdeiros da humanidade.

Graças ao poder que encarnam, os X-Men tornaram-se, sem pretender, peças importantes no cenário da política global. Tiveram desentendimentos com o governo dos Estados Unidos, com a SHIELD e até com o enigmático programa Arma X, que seqüestrava mutantes para transformá-los à força em agentes de serviços militares secretos.

Extremamente independentes, os X-Men estão dispostos a resistir e lutar por um futuro melhor.

Arte de Adam Kubert

OS SUPREMOS (THE ULTIMATES)

Arte de Bryan Hitch

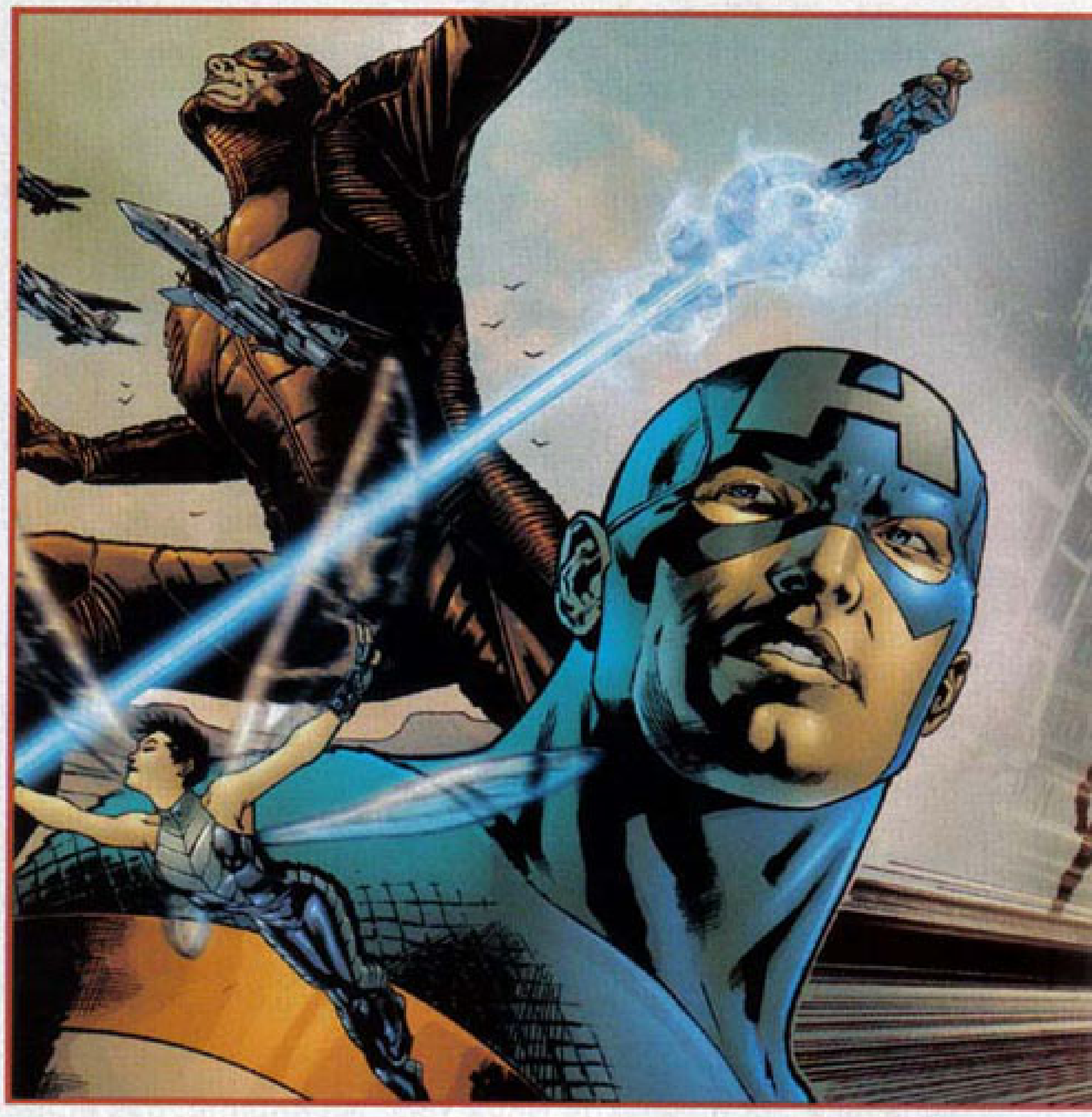
LEITURA ESSENCIAL

- *Os Supremos: Super-humanos (Marvel Millennium: Homem-Aranha 11-14, 16-17)*

Estamos no século 21 e o mundo mudou. A ordem estabelecida mostrou-se ineficaz e as pessoas comuns estão aterrorizadas. Quem as protegerá das novas ameaças à humanidade?

Financiados pela SHIELD e supervisionados pelo general Nick Fury, os Supremos são uma força de ataque superpoderosa apoiada por cinco mil técnicos e dez mil soldados. São a face mais pública da SHIELD, encarada tanto como supersoldados quanto supercelebridades.

O comandante de campo da unidade é o Capitão América, o supersoldado original da 2ª Guerra Mundial, recentemente descongelado da animação suspensa acidental num bloco de gelo. Ajustando-se à vida no novo milênio, o Capitão América é o soldado quintessencial, um líder nato com uma inabalável lealdade a seu país.



Arte de Bryan Hitch

O inventor bilionário Tony Stark, conhecido pelo mundo como o Homem de Ferro, passa tanto tempo seduzindo celebridades quanto dentro de sua armadura de alta tecnologia.
Thor, o autoproclamado deus nórdico do trovão, pode ser apenas um humano superpoderoso e delirante.

A agente da SHIELD e cientista Janet Van Dyne – mais conhecida como Vespa – pode se encolher ao tamanho de um inseto, graças aos experimentos de seu marido, Hank Pym. Capaz de crescer até a altura de dezoito metros, Pym é mais conhecido como o Gigante. Ele trabalhou com o dr. Bruce Banner por vários anos a fim de replicar o Soro do Supersoldado, que criou o Capitão América.

Cientista franzino e neurótico, Banner foi rebaixado após várias tentativas desastrosas de reproduzir a fórmula. Aplicando em si mesmo o soro, o cientista transformou-se num gigante verde que devastou Manhattan e foi chamado de Hulk. Como resultado, Fury e os outros membros da equipe mantêm Banner sob rédeas curtas.

Os Supremos funcionam habilmente como uma excelente unidade militar, operando sob o comando do Capitão América. Eles são a primeira e melhor linha de defesa da América.

EMERGÊNCIA – A SERVIÇO DA VIDA

O MUNDO MUDOU PARA SEMPRE EM 11 DE SETEMBRO DE 2001 – MUDANDO TAMBÉM O SIGNIFICADO DA PALAVRA "HERÓI".

Inspirados pelas milhares de histórias de coragem abnegada naquele dia trágico e nas semanas que se seguiram, o editor-chefe da Marvel, Joe Quesada, e o presidente da empresa, Bill Jemas, reconheceram que o paradigma de heróis e heroísmo havia mudado na direção dos homens e mulheres de verdade. Os verdadeiros heróis daquele dia e do nosso mundo são policiais, bombeiros e paramédicos.

A Marvel Comics honra estes bravos indivíduos em *Emergência – A Serviço da Vida*. Recebendo cobertura nacional, os lançamentos iniciais das séries *A Irmandade, Distrito Policial* e *Ambulância* cativaram inúmeros novos fãs, muitos dos quais jamais haviam tido um gibi nas mãos antes.

O tenente James MacDonald, do Corpo de Bombeiros de Nova York, de *A Irmandade;* o sargento Frank Gunzer, do Departamento de Polícia de Nova York, de *Distrito Policial;* e a paramédica Jennifer Montez, de *Ambulância,* servem Nova York e sua gente por lealdade e responsabilidade. Todos os três partilham as marcas comuns da luta: antigos ferimentos, relacionamentos perdidos e consciências torturadas.

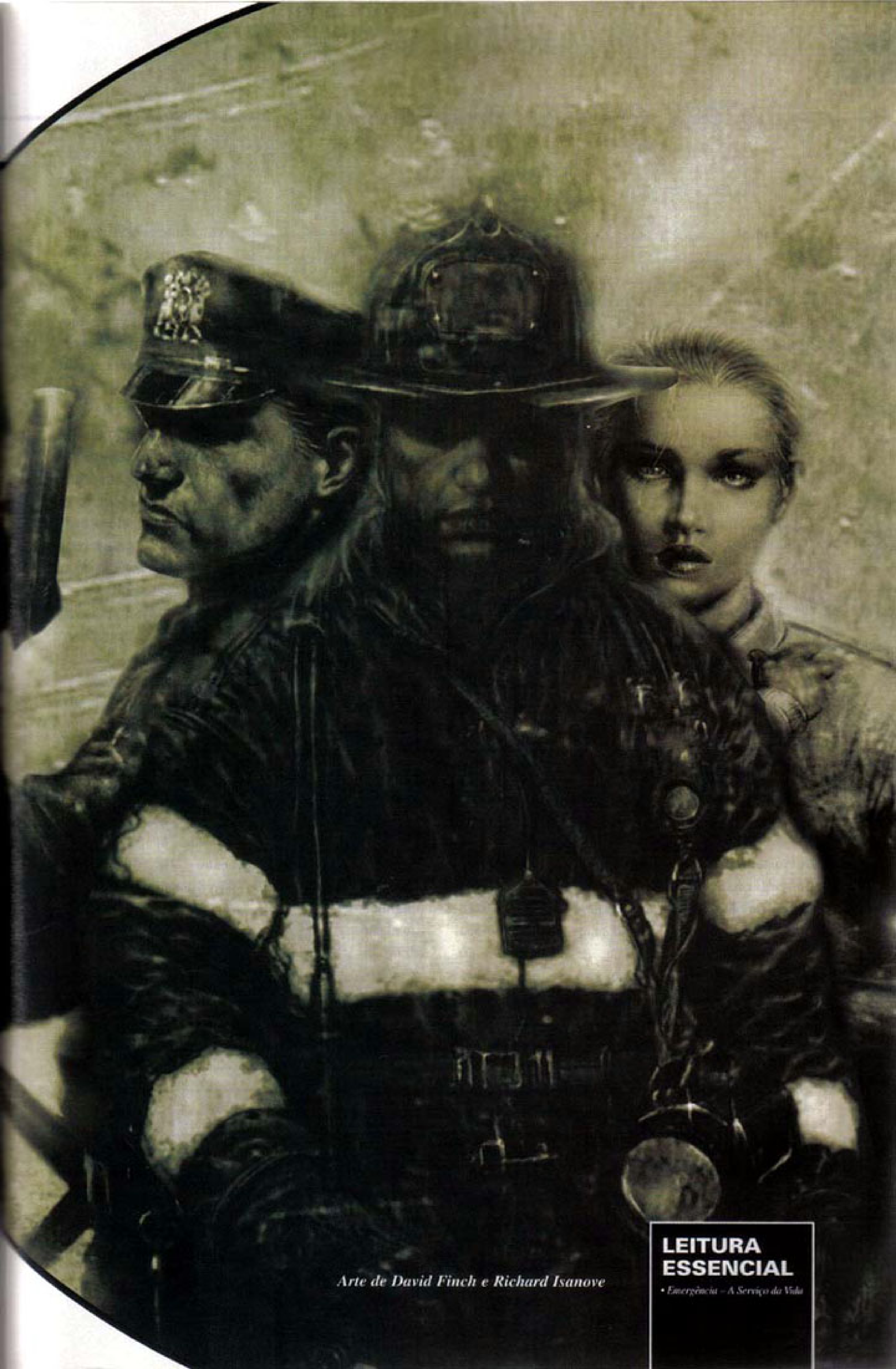
Cada um desses heróis do cotidiano se abala quando uma garotinha aparece impossivelmente diante deles nas mais angustiantes situações, alertando sobre muitas mortes e destruição.

MacDonald é tenente do Corpo de Bombeiros, lotado no Brooklyn, diretamente do outro lado do rio onde outrora se encontravam as Torres Gêmeas. Ele jamais permitiu que o medo sobrepujasse suas responsabilidades como bombeiro, apesar dos riscos. No entanto, em todos os seus anos de trabalho, MacDonald jamais enfrentou perigo igual, algo que parece exceder os limites da experiência humana normal. Será sua coragem suficiente para extinguir esta aparentemente sobrenatural ameaça?

Gunzer é um policial de Nova York. No entanto, nas últimas vinte e quatro horas, seu mundo foi virado de ponta-cabeça por uma menina que não existe, um irmão que ele não conhece mais e uma esposa que decide que não pode mais fazer parte de sua vida. Ele agora tem um novo chamado do dever – não só manter a lei, mas salvar toda a humanidade.

É duro o bastante dirigir uma ambulância em alta velocidade pelos movimentados desfiladeiros de concreto de Nova York. Imagine ter de fazer isso no Universo Marvel – numa cidade repleta de heróis poderosos, vilões mortais e emergências médicas em cada esquina. É isso que acontece em qualquer dia de trabalho de Montez. Agora, porém, uma ameaça ainda mais mortal está à espreita.

MacDonald, Gunzer e Montez devem sobrepujar as vozes íntimas que lhes dizem que não devem acreditar em fantasmas ou no sobrenatural. Assim que fazem isso, eles rapidamente percebem que se tornaram parte de algo muito maior do que qualquer emergência que já enfrentaram.



Arte de David Finch e Richard Isanove

LEITURA ESSENCIAL

- *Emergência – A Serviço da Vida*

ENCICLOPÉDIA MARVEL

Abominável ... 24, 52, 54
Abutre ... 137, 161
Agente X ... 164-165
Alícia Masters ... 83-84
Arcanjo ... 166-167, 173, 191
Arma X ... 204-205, 208, 223
Armadura Consciente ... 27, 62
Bishop ... 170-171
Blade ... 98-99
Capitão América ... 11, 12-15, 19, 21, 47, 49, 51, 61, 81, 119
Capitão Marvel ... 16-17, 45, 51
Cassandra Nova ... 177, 192, 211, 218, 221, 227
Caveira Vermelha ... 13-14, 19, 60-61
Ciclope ... 163, 172-175, 181-182, 185, 191, 210
Coisa ... 37, 68-69, 71, 73, 75-77, 84
Demolidor ... 85, 94-96, 102-105, 109-110, 123, 131, 133-134, 157
Dentes-de-Sabre ... 167, 204-205, 222-223
Destruidor ... 55
Doutor Destino ... 86-89
Doutor Estranho ... 106-107
Doutor Leonard Samson ... 23, 53
Doutor Octopus ... 137, 148
Duende Verde ... 139, 150-153
Edwin Jarvis ... 50
Electro ... 137, 149
Elektra ... 94, 103-104, 108-111
Emergência – A Serviço da Vida ... 236-237
Emma Frost ... 163, 176-177, 183, 187, 199, 210-211
Encantor ... 56
Ezekiel ... 144, 156
Falcão ... 14, 18-19
Fanático ... 214-215
Feiticeira Escarlate ... 21, 33-35, 43, 49, 217
Fera ... 163, 168-169, 173, 191-192, 211, 217
Franklin Richards ... 73, 85
Galactus ... 83-84, 90-91, 93
Gambit ... 178-179, 196, 217
Gata Negra ... 142-143
Gavião Arqueiro ... 20-21, 49, 96
General "Thunderbolt" Ross ... 23-24, 52-54
Hank Pym ... 6, 9, 30-31, 47, 67
Homem de Ferro ... 6-7, 9, 21, 26-29, 45, 47, 49, 50, 62-63
Homem de Gelo ... 167, 173, 184-185, 191
Homem-Aranha Millennium ... 228, 230-231
Homem-Aranha ... 85, 123, 133, 136-141, 145-146, 148-149, 151-161
Homem-Areia ... 136, 159
Homem-Formiga ... 8-9, 37
Hulk ... 6, 22-25, 37, 51-54, 59, 81, 207
Instituto Xavier ... 177, 182, 210-211, 221
Inumanos ... 33, 78-79
J. Jonah Jameson ... 136, 139, 145
Jean Grey ... 162, 169, 173-175, 180-183, 191-192, 208, 210, 221, 227
Jessica Jones ... 118-119
Jubileu ... 186-187
Justiceiro ... 94-95, 122-125
Kang ... 57
Kraven ... 154
Krees ... 17, 51, 79, 92, 121, 227
Lagarto ... 155
Lince Negra ... 195, 198-199
Loki ... 6, 39, 41, 51, 55, 58-59
Luke Cage ... 100-101, 117
Magneto ... 33, 35, 169, 191, 216-219, 225
Magnum ... 21, 43, 48-49
Máquina de Combate ... 128-129
Marvel Boy ... 120-121
Marvel Knights ... 94-95

ÍNDICE

Marvel Millennium 228-229
Mary Jane Watson 140, 147, 160
MAX 94-95
May e Ben Parker 139-140,
.... 145-146
Mercenário 104, 109, 130-131
Mercúrio 32-33, 35,
.... 217, 219
Mística 189, 195, 220, 225
Morlun 144, 156
Motoqueiro Fantasma 114-115
Mulher Invisível 68-69, 71-73, 75,
.... 77, 81, 85, 87-88
Mulher-Hulk 9, 36-37
Mystério 104, 137, 157
Namor 71, 80-81, 87
Nick Fury 14, 96,
.... 112-113, 121
Noturno 173, 188-189,
.... 195, 220
Pantera Negra 10-11, 19
Professor X 162-163, 167,
.... 169, 171, 173-174,
.... 177, 181, 185,
.... 189, 190-193,
.... 195-196, 199,
.... 201, 203, 208,
.... 210-211, 213, 215,
.... 217, 221, 227
Punho de Ferro 101, 116-117
Quarteto Fantástico 9, 37, 68-69,
.... 71, 73, 75,
.... 81, 83-85,
.... 88, 91, 93,
.... 121, 181
Rei do Crime 103-104, 109,
.... 131-135
Rick Jones 6, 17, 23, 51
Rino 158
S.H.I.E.L.D. 14, 96,
.... 112-113, 121
Sentinelas 171, 177, 181,
.... 218, 221, 224-225
Shang Chi 94-95, 126-127
Shiars 211, 221, 226-227
Skrulls 92, 93, 227
Soldado X 200-201
Sr. Fantástico 9, 68-69
.... 71, 73-75,
.... 77, 81, 83,
.... 85, 87-88, 107
Superskrull 93
Supremos 228-229, 234-235
Surfista Prateado 81, 82-84, 91
Tempestade 173, 179, 195
.... 197, 202-203
Temugin 63
Thanos 64-65
Thor 6-7, 21, 38-41,
.... 47, 49, 55-56,
.... 59, 167
Tocha Humana 9, 37, 68-69, 70-71,
.... 73, 75, 77, 81, 88
Ultron 31, 43, 47, 66-67
Vampira 45, 179, 194-197,
.... 217, 219-220
Venom 160
Vespa 6, 31, 46-47
Vingadores 6-7, 9, 11,
.... 13, 19, 27,
.... 31, 33, 35,
.... 37, 39, 43,
.... 45, 47, 49,
.... 50-51, 59, 67,
.... 85, 96, 145
Visão 21, 35, 42-43,
.... 49,67
Viúva Negra 21, 94-97, 109-110
Warbird 21, 44-45,
.... 49, 119
Wolverine 163, 167, 173-175,
.... 182, 187, 192,
.... 199, 205-209,
.... 211, 221, 223
X-Men Millennium 228, 232-233
X-Men 162-163, 167,
.... 169, 171, 173-174,
.... 177, 179, 181-182,
.... 185, 187, 189,
.... 192, 195-196, 199,
.... 201, 203, 208,
.... 211, 215, 217,
.... 220, 221, 225, 227
X-Táticos 212-213

ESCALAS DE PODER

FORÇA

Capacidade de levantar pesos

1. Fraco: não pode levantar o próprio peso corporal
2. Normal: capaz de levantar o próprio peso corporal
3. Ápice humano: capaz de levantar duas vezes o próprio peso corporal
4. Super-humano: pesos entre 362,9 Kg e 25 ton
5. Super-humano: pesos entre 25 e 75 ton
6. Super-humano: pesos entre 75 e 100 ton
7. Incalculável: pesos acima de 100 ton

INTELIGÊNCIA

Capacidade de pensar e processar informações

1. Lento / incapaz
2. Normal
3. Letrado
4. Superdotado
5. Gênio
6. Supergênio
7. Onisciente

PROJEÇÃO DE ENERGIA

Capacidade de disparar energia

1. Ausente
2. Capaz de disparar energia ao contato
3. Curto alcance, curta duração, tipo único de energia
4. Médio alcance, duração média, tipo único de energia
5. Longo alcance, longa duração, tipo único de energia
6. Capaz de disparar múltiplas formas de energia
7. Comando virtualmente ilimitado de todas as formas de energia

HABILIDADE DE COMBATE

Proficiência em combate corpo a corpo

1. Pequena
2. Normal
3. Ligeiramente treinado
4. Lutador experiente
5. Mestre em uma arte marcial
6. Mestre em várias artes marciais
7. Mestre em todas as formas de combate

RESISTÊNCIA

Capacidade de resistir ou recuperar-se de ferimentos

1. Pequena
2. Normal
3. Ampliada
4. Regenerativa
5. À prova de balas
6. Super-humana
7. Virtualmente indestrutível

VELOCIDADE

Capacidade de se mover sobre a terra correndo ou em vôo

1. Abaixo do normal
2. Normal
3. Super-humano: máximo de 1.126 Km/h
4. Velocidade do som: Mach-1
5. Supersônica: Mach-2 até velocidade orbital
6. Velocidade da luz: 320.000 Km/s
7. Velocidade de dobra: capaz de transcender a velocidade da luz

R$ 24,90

ISBN 85-7351-225-3

9 788573 512250 01

MARVEL

PANINI COMICS